Effekte – Referenz

für

Avid Xpress® Pro
Avid Xpress DV

make manage move | media™ Avid®

Copyright und Haftungsausschluss

Sämtliche technischen Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und begründen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc.

Die im vorliegenden Dokument beschriebene Software wird auf der Grundlage eines Lizenzvertrags zur Verfügung gestellt. Eine Kopie dieses Lizenzvertrags finden Sie auf der Website von Avid unter www.avid.com. Die Bedingungen des Vertrags sind auch im Produkt selbst in demselben Verzeichnis wie die Software enthalten. Die Software darf nicht in Einzelteile zerlegt und nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Vertrags genutzt und kopiert werden. Es ist gesetzlich verboten, die Software auf einen Datenträger zu kopieren, sofern dies nicht ausdrücklich im Lizenzvertrag gestattet ist.

Avid-Produkte oder Teile dieser Produkte sind eventuell durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente geschützt: 4,746,994; 4,970,663; 5,045,940; 5,267,351; 5,309,528; 5,355,450; 5,396,594; 5,440,348; 5,452,378; 5,467,288; 5,513,375; 5,528,310; 5,557,423; 5,568,275; 5,577,190; 5,584,006; 5,640,601; 5,644,364; 5,654,737; 5,715,018; 5,724,605; 5,726,717; 5,729,673; 5,745,637; 5,752,029; 5,754,851; 5,799,150; 5,812,216; 5,852,435; 5,905,841; 5,929,836; 5,930,445; 5,946,445; 5,987,501; 6,016,152; 6,018,337; 6,023,531; 6,058,236; 6,061,758; 6,091,778; 6,105,083; 6,118,444; 6,128,001; 6,134,607; 6,137,919; 6,141,691; 6,198,477; 6,201,531; 6,223,211; 6,249,280; 6,269,195; 6,317,158; 6,317,515; 6,330,369; 6,351,557; 6,353,862; 6,357,047; 6,392,710; 6,404,435; 6,407,775; 6,417,891; 6,426,778; 6,477,271; 6,489,969; 6,512,522; 6,532,043; 6,546,190; 6,552,731; 6,553,142; 6,570,624; 6,571,255; 6,583,824; D392,269; D396,853; D398,912. Weitere Patente sind beantragt.Weitere Patente sind beantragt.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Apple Computer, Inc. gefordert:

APPLE COMPUTER, INC. ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH stillschweigend, BEZÜGLICH DIESES PRODUKTS, SEINER MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. IN EINIGEN STAATEN IST DER AUSSCHLUSS stillschweigendER GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG. DIE OBEN GENANNTEN AUSSCHLÜSSE GELTEN DAHER NICHT ZWANGSLÄUFIG FÜR SIE. DIESE GARANTIE RÄUMT IHNEN BESTIMMTE RECHTE EIN. ES KÖNNEN IHNEN JE NACH AKTUELLER RECHTSLAGE AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc. für die Benutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:

Die Erlaubnis, diese Software [d. h. die TIFF-Bibliothek] und die dazugehörige Dokumentation zu welchen Zwecken auch immer zu benutzen, vervielfältigen, modifizieren, vertreiben und zu verkaufen, wird hiermit kostenfrei unter den folgenden Voraussetzungen gewährt: (i) Die vorstehenden Urheberrechtsinformationen und die vorliegende Genehmigung müssen in allen Kopien der Software und der dazugehörigen Dokumentation erscheinen und (ii) die Namen „Sam Leffler“ und „Silicon Graphics“ dürfen nicht ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics zu Werbezwecken in Verbindung mit der Software verwendet werden.

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESEHEN“ UND UNTER AUSSCHLUSS JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH, IMPLIZIERT NOCH IN SONSTIGER FORM, EINSCHLIESSLICH UND OHNE EINSCHRÄNKUNG JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH IHRER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GELIEFERT.

IN KEINEM FALL ÜBERNEHMEN SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS IRGENDWELCHE HAFTUNG FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART ODER FÜR IRGENDWELCHE SCHÄDEN AUFGRUND VON BETRIEBSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSDATEN ODER FINANZIELLEM VERLUST, UNABHÄNGIG DAVON, OB SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, UND AUFGRUND IRGENDEINER HAFTUNGSTHEORIE, DIE SICH AUS DEM EINSATZ ODER IN VERBINDUNG MIT DEM EINSATZ ODER DER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ERGIBT.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software [d. h. die JPEG-Module] basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Paradigm Matrix gefordert:

Teile dieser Software sind von Paradigm Matrix lizenziert.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Ray Sauers Associates, Inc. gefordert:

„Install-It“ ist von Ray Sauers Associates, Inc. lizenziert. Endbenutzer sind nicht berechtigt, „Install-It“ zur Herleitung eines äquivalenten Source Codes zu disassemblieren oder zu dekompilieren. Keinesfalls kann Ray Sauers Associates, Inc. für Schäden haftbar gemacht werden, die auf eine Nichterfüllung von Verpflichtungen durch den Wiederverkäufer zurückzuführen sind oder bei der Benutzung der Produkte des Wiederverkäufers oder der Software entstehen. Dasselbe gilt auch für irgendwelche anderen Schäden (einschließlich, aber nicht beschränkt auf zufällige, direkte, indirekte, besondere Schäden oder Folgeschäden sowie Schäden aus entgangenem Gewinn) sowie für Schäden, die aus der wie auch immer (einschließlich urheberrechtlichen oder patentrechtlichen Gründen oder aufgrund von Datenverlust) bedingten Unmöglichkeit oder Unfähigkeit entstehen, die Produkte des Wiederverkäufers oder die Software zu benutzen, selbst dann, wenn Ray Sauers Associates auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder von der Möglichkeit solcher Schäden wusste bzw. hätte wissen müssen.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Videomedia, Inc. gefordert:

„Videomedia, Inc. übernimmt keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantien bezüglich dieses Produkts, einschließlich der Garantien für die Eignung zum Verkauf oder für einen bestimmten Zweck.“

„Diese Software enthält V-LAN Ver. 3.0-Befehlsprotokolle, die mit V-LAN Ver. 3.0-Produkten, entwickelt von Videomedia, Inc., sowie V-LAN Ver. 3.0-kompatiblen, von Drittanbietern unter der Lizenz von Videomedia, Inc. entwickelten Produkten kommunizieren. Die Verwendung dieser Software ermöglicht eine „bildgenaue“ Steuerung beim Schneiden mit geeigneten Bandmaschinen, Videorecordern u. ä.“

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Altura Software, Inc. für die Verwendung seiner Mac2Win-Software mit Sample-Quellcode gefordert:

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von der Ultimatte Corporation gefordert:

Bestimmte Echtzeitfunktionen für Compositing werden unter einer Lizenz für diese spezifische Technologie von Ultimatte Corporation bereitgestellt und sind urheberrechtlich geschützt.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von 3Prong.com, Inc. gefordert:

Bestimmte Waveform- und Vektordarstellungsfunktionen werden unter Lizenz von 3Prong.com bereitgestellt.

Betr. Benutzer in Regierungsdienststellen. Beschränkte Rechte

BESCHRÄNKTE RECHTE DER U.S.-REGIERUNG. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computer-Software“ bzw. „Dokumentation zu kommerzieller Computer-Software“. Wird solche Software oder Dokumentation von einer Abteilung oder Behörde der Regierung der USA oder in ihrem Namen erworben, unterliegen alle Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bestimmungen der Lizenzvereinbarung gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a).

Marken

888 I/O, Adrenaline, AirPlay, AirSPACE, AirSPACE HD, AniMatte, AudioSuite, AudioVision, AutoSync, Avid, Avid DNA, AVIDdrive, AVIDdrive Towers, Avid Mojo, AvidNet, AvidNetwork, AVIDstripe, Avid Unity, Avid Xpress, AVoption, AVX, CamCutter, ChromaCurve, ChromaWheel, DAE, D-Fi, D-fx, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Intelligent Noise Reduction, DigiDrive, Digital Nonlinear Accelerator, DigiTranslator, DINR, D-Verb, Equinox, ExpertRender, FieldPak, Film Composer, FilmScribe, FluidMotion, HIIP, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, IllusionFX, Image Independence, Intraframe, iS9, iS18, iS23, iS36, Lo-Fi, Magic Mask, make manage move | media, Marquee, Matador, Maxim, MCXpress, Media Composer, MediaDock, MediaDock Shuttle, Media Fusion, Media Illusion, MediaLog, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaShare, Meridien, MetaSync, NaturalMatch, Nearchive, NetReview, NewsCutter, Nitris, OMF, OMF Interchange, OMM, Open Media Framework, Open Media Management, ProEncode, Pro Tools, QuietDrive, Recti-Fi, RetroLoop, rS9, rS18, Sci-Fi, Softimage, Sound Designer II, SPACE, SPACEShift, Symphony, the Avid|DS logo, Trilligent, UnityRAID, Vari-Fi, Video Slave Driver, VideoSPACE und Xdeck sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Avid Technology, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

iNEWS, iNEWS ControlAir und Media Browse sind Marken von iNews, LLC.

Filmmaterial

Arri: mit freundlicher Genehmigung von Arri™/Fauer - John Fauer, Inc.
Bell South „Anticipation“: mit freundlicher Genehmigung von Two Headed Monster (Tucker/Wayne Atlanta/GMS).
Canyonlands: mit freundlicher Genehmigung des National Park Service/Department of the Interior.
Eco Challenge British Columbia: mit freundlicher Genehmigung von Eco Challenge Lifestyles, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Eco Challenge Morocco: mit freundlicher Genehmigung von Discovery Communications, Inc.
It’s Shuttletime: mit freundlicher Genehmigung von BCP & Canadian Airlines.
Nestlé Coffee Crisp: mit freundlicher Genehmigung von MacLaren McCann Canada.
Saturn „Calvin Egg“: mit freundlicher Genehmigung von Cossette Communications.
„Tigers: Tracking a Legend“: mit freundlicher Genehmigung von www.wildlifeworlds.com.
Windhorse: mit freundlicher Genehmigung von Paul Wagner Productions.

Arizona Images – KNX-TV Production: mit freundlicher Genehmigung von Granite Broadcasting, Inc., Schnitt/Produktion: Bryan Foote.
Canyonlands: mit freundlicher Genehmigung des National Park Service/Department of the Interior.
WCAU Fire Story: mit freundlicher Genehmigung von NBC-10, Philadelphia, PA.
Paragliding: mit freundlicher Genehmigung von Legendary Entertainment, Inc.

UND IHR EIGENES MATERIAL?

An alle Cutter, Filmemacher, Special Effects-Spezialisten, Spieleentwickler, Animatoren, Pädagogen, Rundfunkmitarbeiter - **kurz alle, die kreativ Inhalte erstellen**: Haben Sie gerade ein tolles Projekt abgeschlossen und möchten es anderen vorführen?

Schicken Sie uns Ihre Filme und wir verwenden Sie vielleicht für unsere Demomaterialien!*

Das erforderliche Formular und die Anschrift von Avid finden Sie unter www.avid.com/footage.

*Hinweis: Avid kann nicht garantieren, dass Ihr Material verwendet wird.

Effekte – Referenz für Avid Xpress Pro, Avid Xpress DV • Teile-Nr. 0130-05716-04 • September 2003

Inhaltsverzeichnis

Informationen zu diesem Handbuch

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrer neuen Avid-Anwendung. Sie können damit professionelle Videoproduktionen mit allem Drum und Dran erzeugen, angefangen bei Filmen mit normaler Wiedergabegeschwindigkeit und hoher Auflösung über Multimedia-Präsentationen und Animationen bis hin zu Filmtiteln und computergenerierten Effekten.



Die Dokumentation beschreibt die Funktionen und die Hardware aller Avid-Modelle. Daher stoßen Sie möglicherweise auf Beschreibungen von Funktionen oder Hardware, die in Ihrem System nicht enthalten sind.

An wen richtet sich das Handbuch?

Dieses Handbuch ist für alle Avid-Benutzer (Anfänger und Fortgeschrittene) gedacht.

Zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch enthält Referenzmaterial zu den Effekten Ihrer Avid-Anwendung. Dieses Handbuch ergänzt das *Handbuch „Effekte“ für Avid Xpress Pro bzw. Avid Xpress DV*, in dem sämtliche Tools und Verfahren, die zum Erzeugen, Anwenden und Anpassen der verschiedenen Effekte und Grafiken erforderlich sind, einschließlich nützlicher Hinweise, Shortcuts und benutzerdefinierter Optionen umfassend erläutert werden.

Symbole und Konventionen

Soweit nicht anders vermerkt beziehen sich die Ausführungen in dieser Dokumentation auf die Betriebssysteme Windows® XP und Mac® OS X. Wenn der Text sich ausdrücklich auf nur eines dieser beiden Betriebssysteme bezieht, erfolgt eine entsprechende Kennzeichnung:

- „(Windows)“ oder „(nur Windows)“ bedeutet, dass sich die Informationen nur auf das Betriebssystem Windows XP beziehen.
- „(Macintosh)“ oder „(nur Macintosh)“ bedeutet, dass die Informationen nur für das Betriebssystem Mac OS X gelten.

Die meisten Screenshots in diesem Dokument wurden auf einem Windows XP-System erstellt, die Informationen gelten aber sowohl für Windows XP- als auch für Mac OS X-Systeme. Wenn es Unterschiede gibt, werden beide Varianten (die Windows XP- und die Mac OS X-Version) gezeigt.

In diesem Handbuch werden die folgenden Begriffe verwendet:

- „Effekte - Handbuch“ bezieht sich auf *das Handbuch „Effekte“ für Avid Xpress Pro bzw. Avid Xpress DV*
- „Benutzerhandbuch“ bezieht sich auf das *Benutzerhandbuch für Avid Xpress Pro bzw. Avid Xpress DV*
- „Ergänzung“ bezieht sich auf die *Ergänzung zum Benutzerhandbuch für Avid Xpress Pro bzw. Avid Xpress DV*
- „CD-ROM 'Online-Bibliothek'“ bezieht sich auf die *Online-Bibliothek-CD-ROM zu den Avid Xpress-Produkten*

Das Handbuch „Effekte“, das Benutzerhandbuch und die Ergänzung sind auf der CD-ROM „Online-Bibliothek“ verfügbar.

In der Avid-Dokumentation werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

Symbol oder Konvention	Bedeutung bzw. Aktion
(Hinweis-Symbol)	Hinweise enthalten zusätzliche Informationen, Empfehlungen und Ratschläge.
(Warnsymbol)	Ein Warnsymbol macht darauf aufmerksam, dass ein bestimmter Vorgang den Computer beschädigen oder zu Datenverlusten führen könnte.
(Gefahrensymbol)	Ein Gefahrensymbol macht auf einen Vorgang aufmerksam, der zu Verletzungen führen könnte. Befolgen Sie beim Umgang mit elektrischen Geräten unbedingt die Anweisungen in diesem Handbuch bzw. an den Geräten selbst.
>	Dieses Symbol steht für Menübefehle bzw. Befehle in Untermenüs in der Reihenfolge, in der sie ausgewählt werden. Beispiel: „Datei“ > „Importieren“ (File > Import) bedeutet, dass Sie im Menü „Datei“ (File) die Option „Importieren“ (Import) wählen sollen.
▶	Ein Pfeil zeigt an, dass ein Verfahren aus nur einem Schritt besteht. Mehrere Pfeile in einer Liste bedeuten, dass Sie unter den aufgeführten Verfahren eines auswählen können.
⌘	Dieses Symbol steht für die Apfel- oder Befehlstaste des Macintosh. Halten Sie die Apfeltaste gedrückt und drücken Sie eine weitere Taste, um die entsprechende Funktion auszuführen.
Informationen am Rand	Die Randbemerkungen geben wichtige Hinweise zum besseren und schnelleren Ausführen von Aufgaben.

Symbol oder Konvention	Bedeutung bzw. Aktion
Kursivschrift	Kursivschrift wird zum Hervorheben einzelner Begriffe und zur Kennzeichnung von Variablen verwendet.
Courier Bold	Die Schriftart Courier Bold kennzeichnet Text, der vom Benutzer eingegeben wird.
Klicken	Kurzes Drücken und Loslassen der linken Maustaste (Windows) bzw. der Maustaste (Macintosh)
Doppelklicken	Zweimaliges Klicken kurz hintereinander mit der linken Maustaste (Windows) bzw. der Maustaste (Macintosh)
Rechtsklicken	Kurzes Drücken und Loslassen der rechten Maustaste (nur Windows)
Ziehen	Gedrückthalten der linken Maustaste (Windows) bzw. der Maustaste (Macintosh), während Sie die Maus bewegen
Ctrl+*Taste* ⌘+*Taste*	Gedrückthalten der ersten Taste und Drücken der zweiten

Wenn Sie Hilfe brauchen

Wenn Sie bei der Arbeit mit der Avid-Anwendung Schwierigkeiten haben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Führen Sie den Vorgang ein zweites Mal aus, wobei Sie sich genau an die entsprechende Anleitung in diesem Handbuch halten. Prüfen Sie dabei jeden Schritt des Arbeitsablaufs.
2. In den Release Notes zur Avid-Anwendung finden Sie Informationen, die zum Zeitpunkt der Drucklegung der Handbücher evtl. *noch nicht* verfügbar waren.

3. Bei Problemen im Zusammenhang mit der Wartung oder der Hardware lesen Sie die Dokumentation zur Avid-Anwendung bzw. zur Hardware.
4. Besuchen Sie das Knowledge Center unter www.avid.com/support. Der Online-Service ist die ganze Woche und rund um die Uhr verfügbar. Im Knowledge Center können Sie Antworten auf Fragen suchen, Fehlermeldungen einsehen, auf Tipps zur Fehlerbehebung zugreifen, Updates herunterladen und die Diskussionen in den Online-Foren lesen bzw. daran teilnehmen.
5. Der Technische Support ist in den USA unter der Rufnummer 800-800-AVID (800-800-2843) zu erreichen.

   Informationen zu Sendeanlagen und Stationsnamen erhalten Sie unter 800-NEWSDNG (800-639-7364).

Anregungen zur Dokumentation

Avid Technology bemüht sich laufend um die Verbesserung seiner Dokumentation. Ihre Kommentare und Anregungen zu diesem Handbuch, der Hilfe, der DVD „Online-Bibliothek“ und anderen von Avid gelieferten Dokumenten sind jederzeit willkommen.

Schicken Sie uns diese per E-Mail an die folgende Adresse:

TechPubs@avid.com

Bitte vermerken Sie den Titel des Dokuments, die Teilenummer und den Abschnitt, auf den sich Ihre Bemerkung bezieht.

Bestellen der Dokumentation

Benutzer in den USA können zusätzliche Exemplare dieser Dokumentation bei Avid Sales unter 800-949-AVID (800-949-2843) bestellen. Unsere Kunden außerhalb der USA wenden sich bitte an ihre Avid-Vertretung.

Avid-Schulungsprogramm

Informationen zu Kursen und ihren Terminen, Schulungszentren, Zertifikaten, Unterrichtsmaterial und Büchern finden Sie unter www.avid.com/training oder bei Avid Sales unter der Rufnummer 800-949-AVID (800-949-2843).

Kapitel 1

2-D-Effekte - Referenz

In diesem Kapitel werden alle Parameter für 2-D-Effekte beschrieben und anschließend die 2-D-Effekte in den verschiedenen Effektkategorien in alphabetischer Reihenfolge zusammengefasst. Informationen zum Bearbeiten von Effekten finden Sie unter „Grundlagen der Effektbearbeitung“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

- 2-D-Effektparameter
- 2D-Effekte
- Vergleich ähnlicher Effekte

2-D-Effektparameter

Dieser Abschnitt enthält eine allgemeine Beschreibung aller 2-D-Parameter in alphabetischer Reihenfolge. Manche Parameter lassen sich mit einer großen Anzahl von Effekten verwenden, während andere nur für eine kleine Gruppe von Effekten(z. B. Key- oder Bewegungseffekte) bestimmt sind.

Effektparameter werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Beschleunigung (Acceleration)
- Parameter für den Effekt „Avid Pan & Zoom“
- Hintergrund (Background)
- Rand (Border)
- Farbeffekt-Parameter
- Beschneiden
- Vordergrund
- Illusion FX-Parameter
- Key-Parameter
- Matrix-Parameter
- Parameter bei traditionellen Bewegungseffekten
- Parameter für Plug-In-Effekte
- Position
- Region-Stabilize-Parameter
- Skalierung (Scaling)
- Transition-Parameter

Informationen zum Ändern von Parametern finden Sie unter „Effektparameter“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Globale und Keyframe-abhängige Parameter

Die Effektparameter werden in zwei Arten unterteilt:

- **Global**

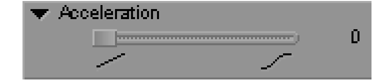
  Änderungen wirken sich auf alle Keyframes aus. When you change a global parameter, the system automatically sets the value for all keyframes in the effect.

- **Keyframe-abhängig**

  Änderungen können auf einzelne Keyframes angewendet werden. Keyframe-Parameter können eingesetzt werden, um einen Effekt im Verlauf der Zeit zu variieren.

Im Folgenden wird bei jedem Parameter diese Unterscheidung eingehalten.

Beschleunigung (Acceleration)



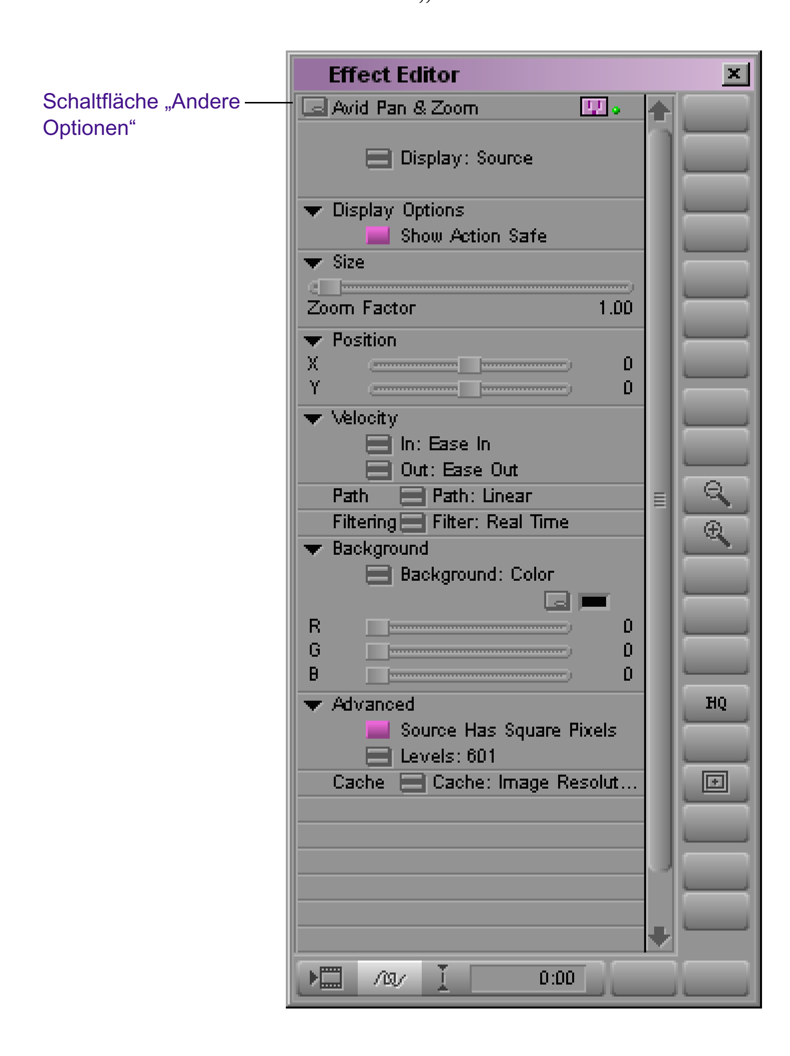
Parameterart Global

Beschreibung Passt die Geschwindigkeit des Effekts an, indem der Effekt bei jedem Keyframe fließend eingeleitet und beendet wird. Dadurch wirkt der Effekt natürlicher. Die allgemeine Geschwindigkeit eines Effekts wird durch seine Dauer bestimmt, die von der Länge des Clips in der Sequenz abhängt. Möchten Sie die Geschwindigkeit eines Effekts reduzieren oder beschleunigen, müssen Sie seine Dauer ändern oder mit Hilfe der Funktion „Schnittpunkt hinzufügen“ (Add Edit) den Abschnitt des Clips verkürzen, auf den der Effekt angewandt wird.

Steuerung Ziehen Sie den Regler, um die Bewegung weich zu beschleunigen und abzubremsen. Wenn der Regler nach links geschoben wird (Wert 0), findet keine abgebremste und beschleunigte Bewegung statt. Der Effekt läuft dann mit konstanter Geschwindigkeit entlang seines Pfads ab. Wenn der Regler nach rechts geschoben wird (maximaler Wert 100), erfolgt eine stärkere Beschleunigung bzw. Abbremsung.

Parameter für den Effekt „Avid Pan & Zoom“

In diesem Abschnitt werden die Parameterkategorien beschrieben, die für den Effekt „Avid Pan & Zoom“ des AVX-Plug-In verfügbar sind.



Andere Optionen für den Effekt „Avid Pan & Zoom“

Parameterart: Global



Wenn Sie auf „Andere Optionen“ (Other Options) klicken, wird ein Dialogfeld zur Auswahl von Dateien geöffnet. Hier können Sie das Bild auswählen, auf das Sie den Avid Pan & Zoom-Effekt anwenden möchten.



Wenn Sie die Bilddatei verschieben, nachdem Sie sie in den Effekt „Avid Pan & Zoom“ importiert haben, kann der Effekt die Datei nicht finden und Sie müssen sie erneut importieren.

Anzeige (Display)

Parameterart: Global



Über das Schnellmenü „Anzeige“ (Display) legen Sie fest, wie das Bild während der Bearbeitung angezeigt werden soll.

- **Original (Source):** Zeigt das vollständige Bild entsprechend skaliert im Effektvorschaumonitor an. Verwenden Sie diesen Modus, um festzulegen, wie der Effekt aussehen soll.
- **Ziel (Target):** Zeigt das Ergebnis für die aktuellen Einstellungen für Schwenk- und-Zoombewegungen an. Verwenden Sie diesen Modus, um eine Vorschau Ihrer Änderungen anzuzeigen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen des Bilds während der Bearbeitung“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Anzeigeoptionen

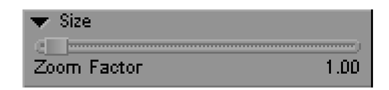
Parameterart: Global



Die Parameterkategorie „Anzeigeoptionen“ (Display Options) enthält die Schaltfläche „Sichere Aktionen anzeigen“ (Show Action Safe). Mit dieser Schaltfläche können Sie die Anzeige des sicheren Aktionsbereichs aktivieren und deaktivieren. Wenn diese Option aktiviert ist, wird dieser in Form eines Rechtecks im Bild eingeblendet.

Größe

Parameterart: Keyframeable



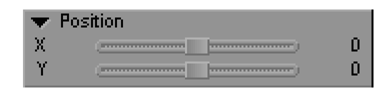
In der Parameterkategorie „Größe“ (Size) befindet sich der Regler „Zoomfaktor“ (Zoom Factor). Mit diesem Regler legen Sie fest, wie stark das Originalbild vergrößert oder verkleinert wird.

The Zoom Factor ranges from .1 to 20. At .1, the application scales down the image to one-tenth the original. Beträgt der Wert 1, bleibt das Bild unverändert. Bei 20 wird das Bild auf das Zwanzigfache (d. h. um 2000%) vergrößert.

Je höher der Zoomfaktor ist, desto kleiner ist der Bildausschnitt, der im Originalanzeigemodus sichtbar ist.

Position für den Effekt „Avid Pan & Zoom“

Parameterart: Keyframeable



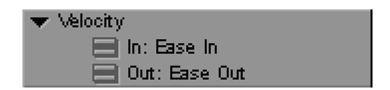
Sie schwenken den Bildausschnitt für den Effekt „Avid Pan & Zoom“ entweder über die Parameter für die x- und y-Position oder indem Sie den Ausschnitt im Originalbild an die gewünschte Stelle ziehen.

Die Werte für die Positionsparameter beziehen sich auf das Zentrum des Bildausschnitts. Bei der Position „0,0“ befindet sich der Bildausschnitt genau in der Mitte des Originalbilds.

Weitere Informationen finden Sie unter „Schwenken des Bildausschnitts im Originalbild“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Geschwindigkeit (Velocity)

Parameterart: Keyframe-abhängig



Beim Effekt „Avid Pan & Zoom“ können Sie die Geschwindigkeit der scheinbaren Schwenkbewegung durch das Bild zwischen zwei Keyframe-Positionen beeinflussen, indem Sie mithilfe von „Start“ (In) und „Ende“ (Out) unter „Geschwindigkeit“ (Velocity) an jedem Keyframe die passende Option wählen. Veränderungen des Zoomfaktors werden in derselben Art und Weise gesteuert.

Bei den Parametern der Kategorie „Geschwindigkeit“ (Velocity) wird die zwischen zwei Keyframes verstreichende Zeit in zwei Hälften unterteilt. „Start“ (In) steuert die Geschwindigkeit der Bewegung in der ersten, „Ende“ (Out) in der zweiten Hälfte.

Tabelle 1 Optionen für den Parameter„Geschwindigkeit“

Parameter	Option	Beschreibung
Start	Linear	Die Schwenk- und Zoombewegung bleibt in der ersten Hälfte der Zeitspanne zwischen dem ausgewählten und dem nächsten Keyframe (vom ausgewählten Keyframe bis zum Mittelpunkt zwischen den Keyframes) unverändert. Die scheinbare Bewegung der Kamera beginnt also unvermittelt.
	Konstant (Constant)	Für die Berechnung der Geschwindigkeit des Effekts werden die Positionsparameter des Keyframes nicht berücksichtigt. Dagegen werden die Positionsparameter an der Keyframe-Position zur Bestimmung des Pfads (der Schwenkbewegung) und der Zoomfaktor zur Berechnung des Zooms zwischen dem ausgewählten und dem folgenden Keyframe verwendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erstellen eines Pfads mit konstanter Geschwindigkeit“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe. Wenn Sie für „Start“ (In) unter „Geschwindigkeit“ (Velocity) die Option „Konstant“ (Constant) wählen, wird diese Option auch für „Ende“ (Out) festgelegt und umgekehrt.
	Beschleunigen (Ease In)	Die Schwenk- und Zoombewegung wird in der ersten Hälfte der Zeitspanne zwischen dem ausgewählten und dem nächsten Keyframe (vom ausgewählten Keyframe bis zum Mittelpunkt zwischen den Keyframes) durch eine leichte Beschleunigung verändert. Informationen zum Beschleunigen und Abbremsen des gesamten Effekts finden Sie unter „Beschleunigen und Abbremsen“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.
Ende	Linear	Die Schwenk- und Zoombewegung bleibt in der zweiten Hälfte der Zeitspanne zwischen dem ausgewählten und dem nächsten Keyframe (vom Mittelpunkt zum nächsten Keyframe) unverändert. Die Parameterwerte verändern sich also bis zum nächsten Keyframe mit konstanter Geschwindigkeit.

Tabelle 1 Optionen für den Parameter„Geschwindigkeit“ (Forts.)

Parameter	Option	Beschreibung
	Abbremsen (Ease Out)	Die Schwenk- und Zoombewegung wird in der zweiten Hälfte der Zeitspanne zwischen dem ausgewählten und dem nächsten Keyframe (vom Mittelpunkt zum nächsten Keyframe) durch eine leichte Abbremsung verändert. Informationen zum Beschleunigen und Abbremsen des gesamten Effekts finden Sie unter „Beschleunigen und Abbremsen“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.
	Konstant (Constant)	Für die Berechnung der Geschwindigkeit des Effekts werden die Positionsparameter des Keyframes nicht berücksichtigt. Dagegen werden die Positionsparameter an der Keyframe-Position zur Bestimmung des Pfads (der Schwenkbewegung) und der Zoomfaktor zur Berechnung des Zooms zwischen dem ausgewählten und dem folgenden Keyframe verwendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erstellen eines Pfads mit konstanter Geschwindigkeit“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe. Wenn Sie für „Ende“ (Out) unter „Geschwindigkeit“ (Velocity) die Option „Konstant“ (Constant) wählen, wird diese Option auch für „Start“ (In) festgelegt und umgekehrt.
	Hold	Der Bildausschnitt scheint auf halbem Weg zwischen dem ausgewählten und dem folgenden Keyframe „einzufrieren“ (d. h., die Schwenk- und Zoombewegung werden angehalten). Am nächsten Keyframe wird die Bewegung wieder aufgenommen. Der Wert für „Start“ (In) am nächsten Keyframe wird dabei nicht berücksichtigt. Wenn Sie für „Hintergrund“ (Background) die Option „Video“ eingestellt haben, wird der Hintergrund weiterhin aktualisiert.

Pfad (Path)

Parameterart: Global



Der Parameter „Pfad“ (Path) bestimmt die Interpolation von Änderungen der Werte für den Parameter „Position“ zwischen Keyframes beim Effekt „Avid Pan & Zoom“.

- **Linear:** Erzeugt eine lineare Änderung des Werts zwischen den beiden Keyframes.
- **Spline:** Leitet die Änderungen zwischen Keyframes fließend ein bzw. beendet sie fließend, damit die Bewegung natürlicher wirkt.

  Der Effekt „Avid Pan & Zoom“ berechnet den Spline-Pfad so, dass er in einer weichen Kurve durch alle Punkte verläuft. Wenn Sie einen der Punkte verschieben, wird der gesamte Pfad neu berechnet.



Wenn Sie einen Pfad mit der Option „Spline“ mit der Option „Konstant“ (Constant) für „Geschwindigkeit“ (Velocity) kombinieren, kann eine solche Veränderung auch die Geschwindigkeit des Effekts beeinflussen.

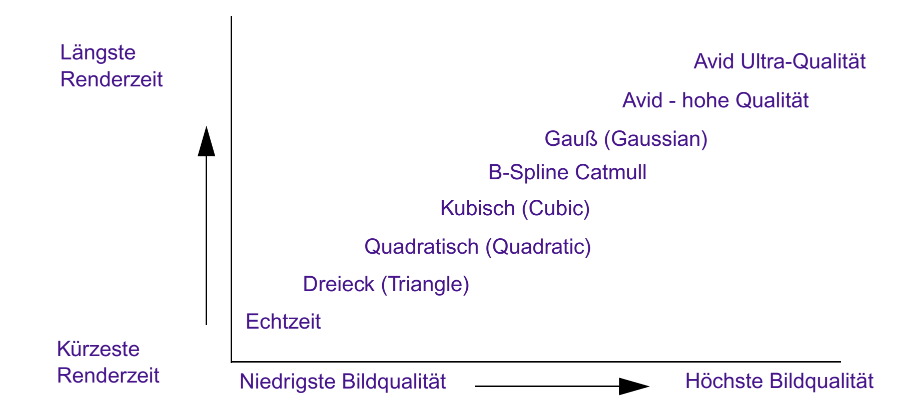
Filter

Parameterart: Global

Filtering Filter: Real Time

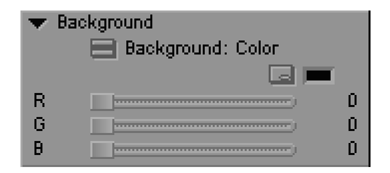
Dieser Parameter bestimmt das Verfahren, mit dem der Effekt „Avid Pan & Zoom“ rendert und die Qualität des gerenderten Bilds bestimmt. Mithilfe der Filterverfahren können Sie den besten Kompromiss zwischen der Schärfe des Bilds nach der Größenänderung und der Rendergeschwindigkeit für den Effekt ausarbeiten.

In der folgenden Abbildung werden Optionen mit hoher Rendergeschwindigkeit und niedriger Bildqualität zuerst und solche mit langsamer Rendergeschwindigkeit und hoher Bildqualität zuletzt aufgeführt. Weitere Informationen finden Sie unter „Filter“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.



Hintergrund für den Effekt „Avid Pan & Zoom“

Parameterart: Global



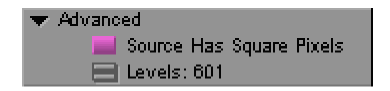
Beim Effekt „Avid Pan & Zoom“ muss der aus dem Originalbild ausgewählte Bildausschnitt nicht unbedingt den ganzen Bildschirm ausfüllen. Der Parameter „Hintergrund“ (Background) legt fest, was außerhalb des Bildausschnitts angezeigt werden soll.

- **Farbe (Color):** Hier können Sie eine Hintergrundfarbe mit einer der folgenden Verfahren wählen:
  - Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte oder geben Sie die Werte über den Zahlenblock der Tastatur ein.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options), um das Windows-Farbdialogfeld oder die Macintosh-Farbauswahl aufzurufen.
  - Klicken Sie auf das Feld „Farbvorschau“ (Color Preview) und verwenden Sie die Pipette.

  Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen von Farbparametern“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.
- **Video:** Verwendet Videomaterial aus dem Segment, auf das Sie den Avid Pan & Zoom-Effekt angewendet haben.

Erweitert (Advanced)

Parameterart: Global



Mit den Parametern der Kategorie „Erweitert“ (Advanced) können Sie Unterschiede in der Form der Pixel im Original und im ausgegebenen Material ausgleichen und Farbpegel für das Eingabematerial festlegen.

- Die Option **Quelle mit quadratischen Pixeln (Source Has Square Pixels)** ist standardmäßig aktiviert. Der Avid Pan & Zoom-Effekt führt die Berechnungen aus, die erforderlich sind, um ein mit rechteckigen Pixeln kompatibles Ergebnis zu erzielen.

  Wenn Sie „Quelle mit quadratischen Pixeln“ (Source Has Square Pixels) deaktivieren, lässt der Effekt „Avid Pan & Zoom“ die Form der Pixel unverändert.

- Mit der Einstellung für den **Pegel (Level)** legen Sie fest, wie die Farbpegel des Bilds im Effekt behandelt werden sollen.

  - **RGB:** Diese Einstellung wird für Bilder verwendet, bei denen der Schwarzpegel 0 und der Weißpegel 255 beträgt. Dies ist bei den meisten importierten Bildern der Fall, ausgenommen bei Bildern aus Videoquellen. Der Effekt passt die Farben im Originalbild an die Schwarz- und Weißpegel für Video (16 bzw. 235) an. „RGB“ ist die Standardeinstellung.

  - **601** ist der ITU-R-601-Standard für Schwarz- und Weißpegel bei Video. Wählen Sie diese Option für die seltenen Fälle, in denen Bilder aus Videoquellen verwendet werden. Wenn Sie unter „Pegel“ (Levels) die Option „601“ wählen, erfolgen keine Änderungen an den Farbpegeln.

Cache

Parameterart: Global

Cache Cache: Image Resolut...

Mit dem Parameter „Cache“ legen Sie die Größe des Arbeitsspeichers zum Speichern der Bilder vor der Wiedergabe fest. Zum Rendern wird immer ein Bild mit voller Auflösung verwendet.

- **Videoauflösung (Video Resolution):** Der Effekt speichert das Originalbild nach der Größenänderung im Format 720 x 480 Pixel. Pro Bild wird ca. 1 MB benötigt. Verwenden Sie diese Option, wenn die Sequenz zahlreiche Bilder enthält und Sie den Speicherverbrauch begrenzen möchten.
- **Originalauflösung (Image Resolution):** Der Effekt speichert das Originalbild nach der Größenänderung mit der ursprünglichen Auflösung. Der benötigte Speicherplatz ist von der Größe des Bilds abhängig.
- **Verschiedene Auflösungen (Multi-Resolution):** Der Effekt speichert mehrere Versionen des Bilds: mit Originalauflösung, mit der halben Auflösung des Originalbilds, mit einem Viertel der Auflösung des Originalbilds usw. Es werden acht Versionen erstellt. Dadurch werden eine Echtzeit-Vorschau in besserer Qualität und schnelleres Rendern ermöglicht. Für diese Option wird ungefähr doppelt so viel Speicherplatz benötigt wie für „Originalauflösung“ (Image Resolution).

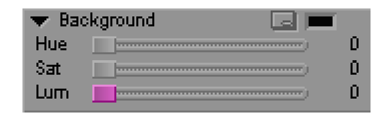
- **Aktuellen Cache leeren (Free Current Cache):** Der Effekt gibt den gesamten zum Speichern von Bildern genutzten Arbeitsspeicher frei und schaltet zur Option „Originalauflösung“ (Image Resolution) zurück. Verwenden Sie diese Funktion, um freien Speicherplatz zurückzuerhalten, nachdem Sie den Clip gerendert haben.
- **Cache - alle (Cache All):** Legt denselben Wert für den Cache-Parameter global für alle Stellen in der Sequenz fest, auf die der Effekt angewendet wurde. Es gelten dieselben Hinweise wie oben beschrieben.
- **Alle Caches leeren (Free All Caches):** Legt denselben Wert für den Cache-Parameter global für alle Stellen in der Sequenz fest, auf die der Effekt angewendet wurde.

Rendermodus

Parameterart: Global

Wenn Sie in einem progressiven Projekt arbeiten, (23,976p, 24p, 25p), aktivieren Sie in der Parameterkategorie „Rendermodus“ (Render Mode) das Kontrollkästchen „Progressiv“ (Progressive). Mit dieser Option erhalten Sie eine weichere Animation für progressive Bilder.

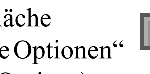
Hintergrund (Background)



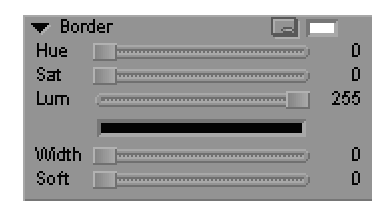
Parameterart Global

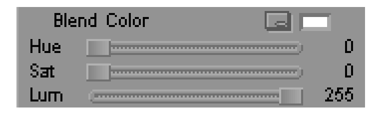
Beschreibung Bestimmt die Farbe des Hintergrunds (falls vorhanden) von Effekten. So legen die Hintergrund-Parameter (Background) beispielsweise die Farbe für Effekte wie „Fade-to-Color“, Fade-from-Color“ oder „Dip-to-Color“ fest.

Steuerung

Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options)		Öffnet das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl, damit Sie die Farbe präzise auswählen können. Weitere Informationen finden Sie unter „Windows-Farbdialogfeld“ oder „Macintosh-Farbauswahl“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.
Farbton (Hue)		Gibt die Hintergrundfarbe an. Dieser Parameter gibt den Farbton als Wert zwischen 0 und 255 auf einem Farbkreis an, wobei sowohl der Ausgangswert (0) als auch der Schlusswert (255) für Rot stehen.
Sätt, Sättigung (Sat, Saturation)		Bestimmt die Sättigung bzw. Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil stehen.
Lum, Luminanz (Lum, Luminance)		Gibt die Helligkeit der Farbe an. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Schwarz und 255 für vollkommene Helligkeit oder Weiß steht.

Rand (Border)





Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Mit dieser Funktion können Sie in vielen Effekten das innere oder das neu hinzukommende Bild mit einem Rand umgeben. Mithilfe der Parameter unter „Rand“ (Border) können Sie Farbe, Softness und Breite des Rands festlegen. Manche Effekte schließen auch Farbübergangsparameter für fließende Übergänge zwischen dem Bild und dem Rand ein.

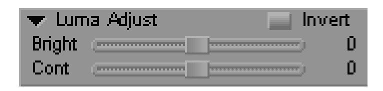
Steuerung

Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options)		Öffnet das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl, damit Sie die Farbe präzise auswählen können. Weitere Informationen finden Sie unter „Windows-Farbdialogfeld“ oder „Macintosh-Farbauswahl“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.
Farbton (Hue)		Gibt die Farbe für den Rand oder Übergang an. Dieser Parameter gibt den Farbton als Wert zwischen 0 und 255 auf einem Farbkreis an, wobei sowohl der Ausgangswert (0) als auch der Schlusswert (255) für Rot stehen.
Sätt, Sättigung (Sat, Saturation)		Bestimmt die Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil stehen.
Lum, Luminanz (Lum, Luminance)		Bestimmt die Helligkeit der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Schwarz und 255 für vollkommene Helligkeit oder Weiß steht.
Breite		Legt die Breite des Rands fest. Die Werte reichen von 0 (kein Rand) bis 63 (breitester Rand).
Soft, Softness		Bewirkt, dass der Rand in das Hintergrundbild übergeht. Die Werte reichen von 0 (keine Softness) bis 63 (maximale Softness).

Farbeffekt-Parameter

Diese Parameter werden ausschließlich auf den Effekt „Farbe“ (Color) angewendet. Sie ermöglichen Farbkorrekturen und bestimmte Verfremdungseffekte wie „Posterization“ (Posterize) oder „Solarisieren“ (Solarize).

Luma-Anpassung



Parameterart Global

Beschreibung Allows you to adjust the luminance characteristics of the image.

Steuerung

Hell, Helligkeit (Bright, Brightness)	Changes the brightness of the image. Dieser Parameter kann Werte zwischen -100 und +100 annehmen, wobei 0 für „keine Änderung“ steht. Ein Wert von -100 dunkelt das Bild ab; ein Wert von +100 hellt es auf.
Kont., Kontrast (Cont, Contrast)	Bestimmt den Kontrast zwischen hellen und dunklen Bereichen im Bild. Die Werte liegen zwischen -100 und +100, wobei der Wert 0 „unverändert“ bedeutet. Negative Werte bedeuten weniger Kontrast, positive Werte einen stärkeren Kontrast.
Umkehren (Invert)	Diese Funktion kehrt die Bildhelligkeit um, sodass die hellsten Teile die dunkelsten und umgekehrt die dunkelsten die hellsten werden.

Beispiel: Helligkeit




Original - Helligkeit 0


Helligkeit: -50


Helligkeit: +50

Beispiel: Kontrast


Original - Kontrast 0


Kontrast: -50


Kontrast: +50

Luma-Bereich



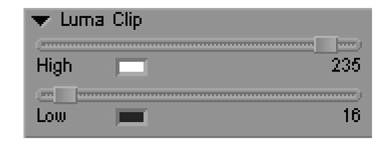
Parameterart Global

Beschreibung Allows you to adjust the range of brightness of the image.

Steuerung	Schnellmenü: 16 bis 235	Standardeinstellung für Videobilder.
	Schnellmenü: 0 bis 255	Ermöglicht das Zuordnen von Standard-Video zu Alpha-Bereichen. Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie ein Hochkontrastbild über den vollen Dynamikbereich erweitern möchten. Sie können diesen Wert beispielsweise beim Konvertieren von Video in Alpha für Matte-Key-Effekte verwenden.  *Wenn Sie hier den Bereich 0 bis 255 festlegen, versucht das System, den ganzen Bereich von 0 bis 255 auszunutzen. Dieser Vorgang wird jedoch durch den oberen und unteren Grenzwert eingeschränkt, die Sie für den Parameter „Luma-Clip“ (Luma Clip)eingegeben haben. Wenn Sie den vollen Dynamikbereich zugänglich machen möchten, müssen Sie die Parameter „Untergrenze“ (Low Clip) und „Obergrenze“ (High Clip) auf 0 bzw. 255 einstellen.*
	W-Punkt, Weißpunkt (W Point, White Point)	Mit dieser Funktion definieren Sie den Weißpunkt des Bilds. Alle Pixel von diesem Wert an aufwärts werden dann weiß angezeigt. Der Wert 235 (Standard-Übertragungswert für Weiß) ist voreingestellt. Durch Anheben des Schwarz- und Senken des Weißpunkts wird die Anzahl der Graustufen im Bild verringert und so der Kontrast verstärkt. Die geringere Anzahl an Graustufen ergibt sich daraus, dass einige davon als reines Schwarz, andere als reines Weiß wiedergegeben werden.

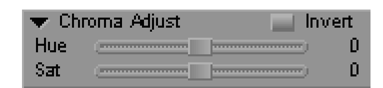
S-Punkt, Schwarzpunkt (B Point, Black Point)	Mit dieser Funktion definieren Sie den Schwarzpunkt des Bilds. Alle Pixel von diesem Wert an abwärts werden dann schwarz angezeigt. Wenn Sie beispielsweise mit der Pipette einen auf den Boden fallenden grauen Schatten auswählen und seine Farbe in Schwarz ändern, erscheinen alle darunter liegenden Farbwerte ebenfalls als Schwarz. Der Wert 16 (Standard-Übertragungswert für Schwarz) ist voreingestellt. Durch Anheben des Schwarz- und Senken des Weißpunkts wird die Anzahl der Graustufen im Bild verringert und so der Kontrast verstärkt. Die geringere Anzahl an Graustufen ergibt sich daraus, dass einige davon als reines Schwarz, andere als reines Weiß wiedergegeben werden.  *Der Startpegel für Schwarz ändert sich bei der Einstellung des Schwarzpunkts nicht. Verwenden Sie das Videoausgabe-Tool, um den Startpegel für Schwarz anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ausgabeoptionen“ in der Hilfe.*
Gamma	Ermöglicht das Anpassen der Mitteltöne eines Bilds, ohne Beeinflussung der reinen Weiß- oder Schwarzwerte. Je niedriger der Wert, desto dunkler die Wiedergabe der Mitteltöne, sodass das Bild sich dem Schwarzbereich nähert. Bei einem höheren Wert werden die Mitteltöne aufgehellt und das Bild erscheint stärker „weiß“. So kann z. B. eine Person, die bei Tageslicht vor einem Fenster aufgenommen wurde, fast nur als dunkle Silhouette erscheinen. Über die Gamma-Korrektur können Sie die Mitteltöne aufhellen, ohne an den schwarzen oder weißen Bereichen des Bilds etwas zu ändern. Die Werte reichen von -100 bis +100; dabei steht 0 für „keine Änderung“. Mit den Reglern „W-Punkt“ (W Point), „S-Punkt“ (B Point) und „Luma-Clip“ (Luma Clip) legen Sie die Anzahl der Graustufen fest. Mit dem Gamma-Punkt können Sie die Verteilung der Stufen stärker an Schwarz oder an Weiß annähern. Negative Werte nähern die Verteilung stärker an Schwarz an. Positive Werte nähern die Verteilung stärker an Weiß an.

Luma-Clip



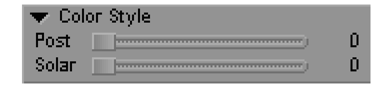
Parameterart	Global	
Beschreibung	Mit diesem Parameter können Sie Pegel bestimmen, die als Grenzwerte für helle und dunkle Farbwerte wirken.	
Steuerung	Hoch (High)	Eine einfache Begrenzungsfunktion für Helligkeitswerte. Bei Angabe eines Werts für „Hoch“ (High) kann kein Pixel heller als dieser Wert sein. Der Wert 235 (Standard-Übertragungswert für Weiß) ist voreingestellt.
	Niedrig (Low)	Eine einfache Begrenzungsfunktion für Dunkelheitswerte. Bei Angabe eines Werts für „Niedrig“ (Low) kann kein Pixel dunkler als dieser Wert sein. Der Wert 16 (Standard-Übertragungswert für Schwarz) ist voreingestellt. Beim Vorbereiten eines Videos zum Senden werden diese Werte normalerweise nicht geändert. Auf diese Weise können Sie die zulässigen Werte für Schwarz und Weiß einhalten, während Sie mit anderen Funktionen des Color-Effekts die Helligkeit und den Kontrast einstellen.

Chroma-Anpassung



Parameterart	Global	
Beschreibung	Hier können Sie die Chrominanzeigenschaften des gesamten Bilds anpassen.	
Steuerung	Umkehren (Invert)	„Negativ“ (Invert) kehrt Farbton und Sättigung sämtlicher Farben um. Es werden also nicht die Originalfarben, sondern deren Komplementärfarben angezeigt.
	Farbton (Hue)	Der Farbton verändert die Tönung sämtlicher Farben im Bild. Der Parameter „Farbton“ (Hue) wird in Form von Gradangaben zwischen -180 und +180 auf einem Farbkreis gemessen, wobei 0 den Farbton unverändert lässt. Eine Veränderung des Farbtonwerts bewirkt eine Verlagerung aller im Bild enthaltenen Farben innerhalb des Farbkreises. So bewirkt beispielsweise eine Farbtoneinstellung von -20, dass Hauttöne in Richtung Rot verschoben werden, während eine Einstellung von +20 diese Farben eher grünlich erscheinen lässt.
	Sätt, Sättigung (Sat, Saturation)	Die Sättigung verändert die Intensität sämtlicher Farben im Bild. Der Parameter „Sättigung“ (Saturation) kann Werte zwischen -100 und +100 annehmen. Die Standardeinstellung ist Null. Ein Wert von -100 führt zu einer Grautondarstellung. Positive Werte verleihen allen Farben zusätzliche Sättigung.

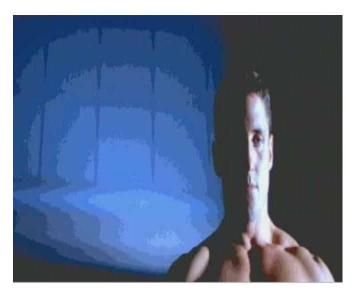
Farbstil



Parameterart	Global	
Beschreibung	Ermöglicht es, Effekte durch Beschränken oder Umkehren der Farbwerte des Bilds zu erzeugen.	
Steuerung	Post (Posterization)	Dieser Parameter schränkt die Anzahl der Farben im Bild durch Festlegung der im Bild dargestellten Luminanzschritte ein. Dadurch wirkt das Bild eher wie eine Grafik. Die möglichen Werte liegen zwischen 0 und 25, wobei 0 alle Farben und 25 die wenigsten Farben anzeigt.
	Solar (Solarization)	Dieser Parameter verdunkelt die hellsten Punkte im Bild und erreicht auf diese Weise eine partielle Umkehrung der Luminanz. Es wird ein Schwellenwert für den Parameter festgelegt und darüber liegende Werte werden umgekehrt. Dieser Parameter kann Werte zwischen 0 und 255 annehmen, wobei 0 normaler Luminanz entspricht, während ein Wert von 255 alle Luminanzwerte umkehrt. Werte zwischen 0 bis 127 zeigen die hellsten Punkte im Bild dunkel an. Werte zwischen 128 bis 255 zeigen die hellsten Punkte dunkel und die dunkelsten hell an, wodurch der Eindruck eines Negativbilds entsteht.

Beispiel für „Posterization“


Originalbild


Posterization 10


Posterization 20

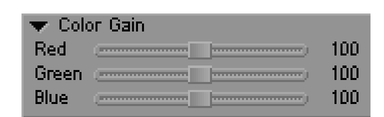
Beispiel für „Solarization“


Originalbild


Solarization 100


Solarization 200

Farb-Gain



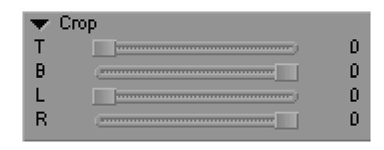
Parameterart Global

Beschreibung Mit diesem Parameter können Sie den Farb-Gain-Wert für jede der drei Farbkomponenten (Rot, Grün und Blau) individuell steuern.

Steuerung

Rot	Ändert den Rotanteil im gesamten Bild. Der Parameterwert ist eine Prozentangabe zwischen 0 und 200, wobei der Wert 100 „keine Farbänderung“ bedeutet.
Grün	Ändert den Grünanteil des gesamten Bilds. Der Parameterwert ist eine Prozentangabe zwischen 0 und 200, wobei der Wert 100 „keine Farbänderung“ bedeutet.
Blau	Ändert den Blauanteil im gesamten Bild. Der Parameterwert ist eine Prozentangabe zwischen 0 und 200, wobei der Wert 100 „keine Farbänderung“ bedeutet.

Beschneiden



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Entfernt Material vom oberen, unteren, linken und rechten Rand des Videos.	
Steuerung	O, Oben (T, Top)	Entfernt Bildanteile am oberen Rand des Vordergrundbilds oder der beginnenden Szene. Werte zwischen 0 und 999 sind möglich, wobei 0 den oberen Rand, 500 die Mitte und 999 den unteren Bildschirmrand angibt.
	U, Unten (B, Bottom)	Entfernt Bildanteile am unteren Rand des Vordergrundbilds oder der beginnenden Szene. Werte zwischen -999 und 0 sind möglich, wobei 0 den unteren Rand, -500 die Mitte und -999 den oberen Bildschirmrand angibt.
	L, Links (Left)	Entfernt Bildanteile vom linken Rand des Vordergrundbilds oder der beginnenden Szene. Werte zwischen 0 und 999 sind möglich, wobei 0 den oberen Rand, 500 die Mitte und 999 den unteren Bildschirmrand angibt.
	R, Rechts (Right)	Entfernt Bildanteile vom rechten Rand des Vordergrundbilds oder der nachfolgenden Szene. Werte zwischen -999 und 0 sind möglich, wobei 0 den unteren Rand, -500 die Mitte und -999 den oberen Bildschirmrand angibt.

Vordergrund



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Bestimmt in Kombination mit Keyframes den Anteil des Effekts, der in einem bestimmten Zeitraum angezeigt werden soll. Welche zusätzlichen Optionen mit dem Regler „Pegel" (Level) verfügbar sind, hängt vom jeweiligen Effekt ab.

Steuerung

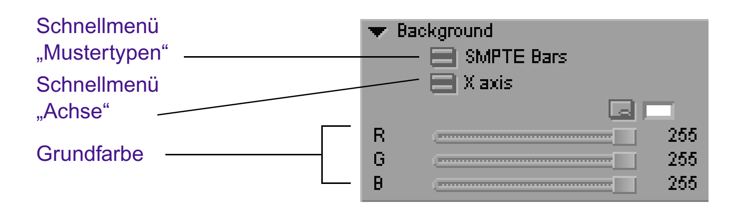
Pegel (Level)	Regelt die Opazität des Vordergrundbilds. Ein Pegel (Level) von 0 entspricht einer Opazität von 0 Prozent (d. h. der Vordergrund ist durchsichtig), ein Pegel von 50 entspricht einer Opazität von 50 Prozent und ein Pegel von 100 entspricht einer Opazität von 100 Prozent (keine Transparenz).
Quellen wechseln (Swap Sources)	Diese Option gilt nur für Key-Effekte (wie Chroma-Key und Luma-Key) und den Effekt „Bild-im-Bild" (PIP, Picture-in-Picture). Klicken Sie auf „Quellen wechseln" (Swap Sources), um die Bildquellen für die Vordergrund- und Hintergrundebenen des Bilds auszutauschen.

Animation umkehren (Reverse Animation)	Diese Option ist für alle Effekte verfügbar. Durch Klicken auf „Animation umkehren“ (Reverse Animation) wird der gesamte Effekt umgekehrt, einschließlich der Bewegungsrichtung sowie der beginnenden und der zu Ende gehenden Szenen. Dadurch bleibt die Kontinuität der Einstellungen bei umgekehrter Bewegung erhalten. So erhalten Sie beispielsweise an Stelle eines „Peel-Effekts“, bei dem die zu Ende gehende Einstellung von der linken oberen Ecke aus weggeblättert wird, einen Effekt, bei dem die beginnende Einstellung sich von der rechten unteren Ecke aus über die zu Ende gehende Einstellung legt. Diese Option erzeugt also ein Spiegelbild der Abfolge der Keyframes, wie sie in der Positionsleiste des Effektvorschaumonitors erscheinen.
Key umkehren (Invert Key)	Diese Option gilt nur für Key-Effekte (z. B. Chroma-Key oder Luma-Key). Wählen Sie „Key umkehren“ (Invert Key), um den Key umzukehren. Bei einem Chroma-Key-Effekt wird nicht der mit der Key-Farbe ausgefüllte Bereich, sondern das Vordergrundbild durch das Hintergrundbild ersetzt. Bei einem Luma-Key-Effekt zeigt die Invertierung die Hintergrundbildquelle durch die dunkleren statt durch die helleren Bereiche der Vordergrundbildquelle an. Bei einem Matte-Key-Effekt kehrt die Invertierung die schwarzen und weißen Bereiche des Alpha-Kanals um, so dass Vordergrund und Hintergrund ausgetauscht werden.
Alpha anzeigen (Show Alpha)	Diese Option gilt nur für Key-Effekte (z. B. Chroma-Key oder Luma-Key). Zeigt den Graustufen-Alpha-Kanal, der für die Anwendung des Key-Effekts auf die Vordergrund- und Hintergrundquelle verwendet wurde. Auf diese Weise können Sie die problematischen Bereiche des Key untersuchen, während Sie Korrekturen vornehmen.

Illusion FX-Parameter

In diesem Abschnitt werden die Parameterkategorien beschrieben, die für Effekte des Illusion FX AVX-Plug-In verfügbar sind.

Hintergrund

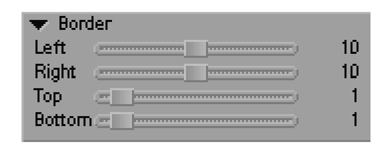


Parameterart	Keyframe-abhängig
Beschreibung	Die Parameterkategorie „Hintergrund“ (Background) ist nur für den Effekt „Pattern Generator“ verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Pattern Generator“ auf Seite 172.
Steuerung	Schnellmenü „Achse“ (Axis): Hier können Sie bestimmen, ob die Farbbalken horizontal (x-Achse) oder vertikal (y-Achse) dargestellt werden.

- x-Achse (X axis)
- y-Achse (Y axis)

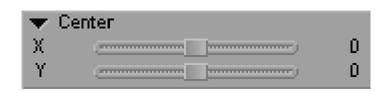
Schnellmenü „Mustertypen“ (Pattern Type) • Vollfarbe (Solid Color) • EBU-Balken, 75% (EBU Bars) • Farbbalken, 75% (Color Bars) • Farbbalken, 100% (Color Bars) • EIA-Balken (EIA Bars) • SMPTE-Balken (SMPTE Bars) • Farbrampen (Color Ramps) • Kreuzrampe (Cross Ramp) • Raster (Grid)	Wählen Sie hier das gewünschte Muster. Wenn Sie die Option „Raster“ (Grid) wählen, wird Schwarz als Hintergrundfarbe verwendet, falls die Luminanz der „Grundfarbe“ (Base Color) 50% oder größer ist, oder Weiß, falls sie kleiner als 50% ist.
R, G, B (Grundfarbe - Base Color)	Dient dem Einstellen der Farbe des Clips, wenn „Mustertyp“ (Pattern Type) auf „Vollfarbe“ (Solid Color) eingestellt ist. Dient dem Einstellen der Farbe der Rasterlinien, wenn „Mustertyp“ (Pattern Type) auf „Raster“ (Grid) eingestellt ist. Zum Auswählen der Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten: ▶ Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte. ▶ Verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl. ▶ Verwenden Sie die Pipette. Die Hintergrundfarbe des Rasters ist Schwarz, wenn die Luminanz der Grundfarbe (Base Color) 50% oder größer ist, bzw. Weiß, wenn die Luminanz der Grundfarbe kleiner als 50% ist.

Rand



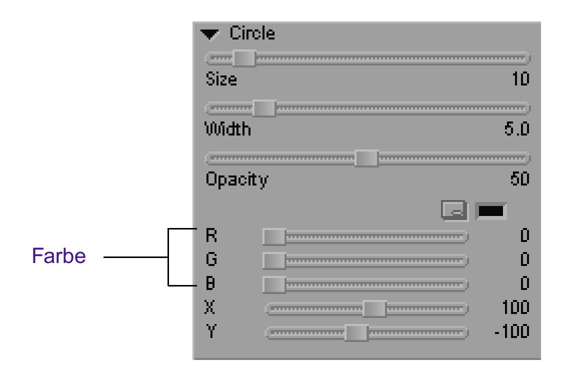
Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Verwenden Sie die Regler für „Links“ (Left), „Rechts“ (Right), „Oben“ (Top) und „Unten“ (Bottom), um zu verhindern, dass die schwarzen Ränder des Originalclips in den Effekt einbezogen werden.	
Steuerung	Links, Rechts, Oben, Unten (Left, Right, Top, Bottom)	Mit dieser Funktion können Sie zwischen 0 und 20 Pixel von der Kante des Bilds entfernen.

Mitte



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Legt den Mittelpunkt des Effekts „Kaleidoscope“ fest. Die Parameterkategorie „Mitte“ (Center) ist nur für den Effekt „Kaleidoscope“ verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Kaleidoscope“ auf Seite 163.	
Steuerung	x, y (X, Y)	Die x-/y-Werte reichen von -999 bis +999, wobei „0, 0“ der Mittelpunkt des Bildschirms ist. Verwenden Sie die Schieberegler oder klicken Sie auf die entsprechende Markierung und ziehen Sie im Bild, um den Mittelpunkt der Spiegel festzulegen.

Kreis

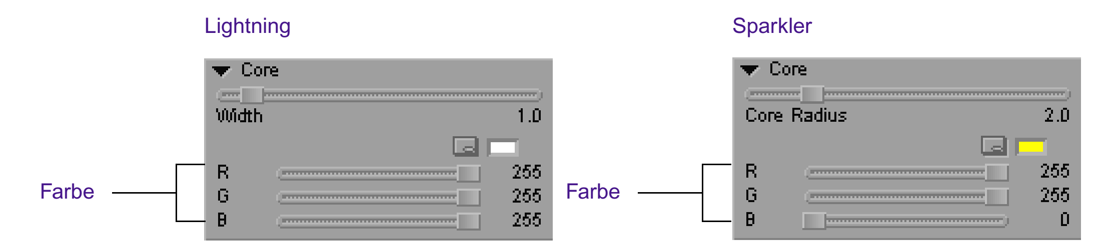


Parameterart	Keyframe-abhängig
Beschreibung	Die Parameterkategorie „Kreis“ (Circle) ist nur für den Effekt „Pattern Generator“ verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Pattern Generator“ auf Seite 172.

Steuerung

Größe (Size)	Dient zum Einstellen des Radius des Kreises.
Breite	Dient zum Einstellen der Linienstärke des Kreises.
Opazität (Opacity)	Dient zum Einstellen der Opazität des Kreises.
R, G, B (Farbe - Color)	Dient zum Einstellen der Farbe des Kreises. Zum Auswählen der Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten: ▶ Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte. ▶ Verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl. ▶ Verwenden Sie die Pipette.

Kern



Parameterart Keyframe-abhängig

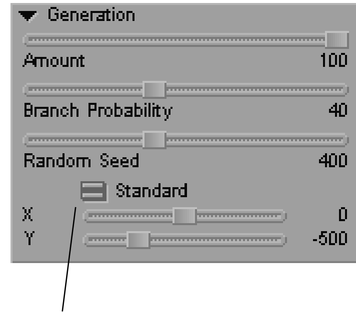
Beschreibung Die Parameterkategorie „Kern" (Core) ist für die Effekte „Lightning" und „Sparkler" verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Lightning" auf Seite 164 und „Sparkler" auf Seite 179.

Steuerung

Kernradius, Breite (Core Radius, Width)	Legt den Radius des Kerns in Pixeln fest.
R, G, B (Farbe - Color)	Dient zum Einstellen der Farbe des Kerns. Zum Auswählen der Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten: ▶ Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte. ▶ Verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl. ▶ Verwenden Sie die Pipette.

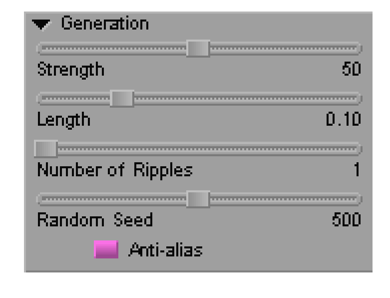
Erzeugung

Effekt „Lightning“

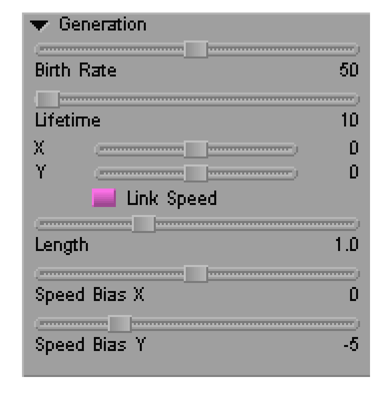


Schnellmenü „Rendermodus“

Effekt „Ripple“



Effekt „Sparkler“



Parameterart Keyframe-abhängig

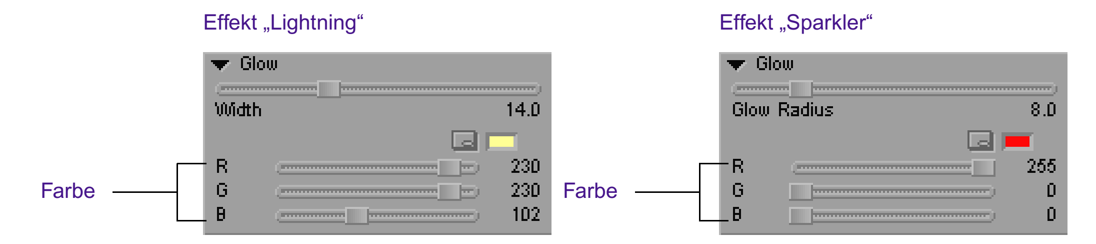
Beschreibung Die Parameterkategorie „Erzeugung“ (Generation) ist für die Effekte „Lightning“, „Ripple“ und „Sparkler“ verfügbar. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Lightning“ auf Seite 164, „Ripple“ auf Seite 176 und „Sparkler“ auf Seite 179.

Steuerung

Parameter	**Effekt**	**Beschreibung**
Menge (Amount)	Lightning	Legt den Anteil des Blitzes fest, der angezeigt werden soll. Bei einem Wert 0 wird kein Blitz angezeigt, bei 100 ein vollständiger Blitz. Normalerweise wird der Wert von 0 (für den ersten Keyframe) auf 100 (für den letzten Keyframe) gesteigert.
Antialias (Anti-Alias)	Ripple	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Erzeugungsrate (Birth Rate)	Sparkler	Bestimmt die Anzahl der Funken, die bei jedem Bild erzeugt werden.
Teilungswahrsc heinlichkeit (Branch Probability)	Lightning	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der sich der Blitz verzweigt. Beim Wert 0 gibt es keine Verzweigungen; je höher der Wert, desto wahrscheinlicher werden Verzweigungen.

Länge (Length)	Ripple	Legt den Abstand zwischen den Wellenbergen (Spitzen) fest.
Länge (Length)	Sparkler	Legt die kumulative Belichtung der Funken fest. So erzeugt beispielsweise ein Wert von 3 ein Bild, das aussieht, als hätten Sie die Kamerablende für die drei letzten Bilder geöffnet gehalten.
Lebensdauer (Lifetime)	Sparkler	Legt fest, wie lange die einzelnen Funken in den Bildern erhalten bleiben.
Verknüpfungs-geschwindigkeit (Link Speed)	Sparkler	Beim Animieren des Zentrums wird dessen Bewegung zur Bewegung der Funken addiert.
Anzahl der Wellen (Number of Ripples)	Ripple	Legt die Anzahl der Wellen fest.
Ausgangswert (Random Seed)	Lightning, Ripple	Der Ausgangswert, mit dem alle Zufallswerte berechnet werden. Jeder Wert bewirkt einen anderen Zufallseffekt. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Schnellmenü „Rendermodus“ • Schnell (Quick) • Standard • Antialias (Anti-Alias)	Lightning	Bestimmt die Qualität des gerenderten Blitzes. • Mit „Schnell“ wird nur die Bewegung des Blitzes angezeigt. • Verwenden Sie „Standard“, um bei der Bearbeitung der Animation den vollständigen Blitz ohne Antialiasing anzuzeigen. • Mit Antialiasing stellen Sie sicher, dass feine Verzweigungen nicht abgetrennt werden.
Tendenz x, Tendenz y (Speed Bias X, Speed Bias Y)	Sparkler	Legt die tendenzielle Funkenrichtung fest. Die Anwendung addiert diese Werte zur zufälligen Ausgangsrichtung.
Stärke (Strength)	Ripple	Legt die Höhe (Stärke) der Wellen fest.
x, y (X, Y)	Sparkler	Legt den Mittelpunkt des Effekts fest. Die x-/y-Werte reichen von -999 bis +999, wobei „0, 0“ der Mittelpunkt des Bildschirms ist.

Leuchten



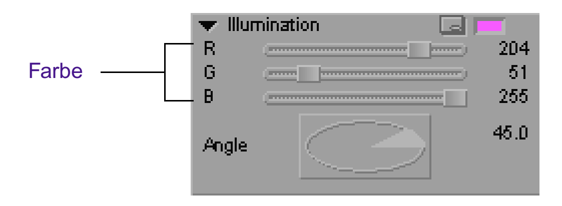
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Parameterkategorie „Leuchten“ (Glow) ist für die Effekte „Lightning“ und „Sparkler“ verfügbar. Mit diesen Parametern können Sie die Leuchteigenschaften des Effekts steuern. Weitere Informationen finden Sie unter „Lightning“ auf Seite 164 und „Sparkler“ auf Seite 179.

Steuerung

Parameter	Effekt	Beschreibung
Leuchtradius (Glow Radius)	Sparkler	Legt den Radius des Leuchtens in Pixeln fest.
R, G, B (Farbe - Color)	Lightning, Sparkler	Dient zum Einstellen der Farbe des Leuchtens. Zum Auswählen der Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten: ▶ Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte. ▶ Verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl. ▶ Verwenden Sie die Pipette.
Breite	Lightning	Legt den Radius des Leuchtens in Pixeln fest.

Illumination



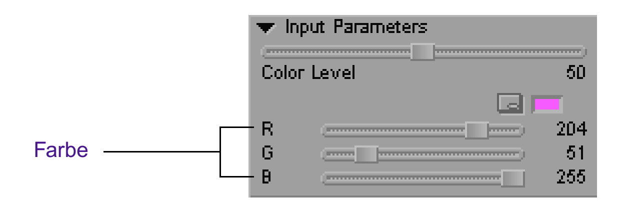
Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Die Parameterkategorie „Beleuchtung“ (Illumination) ist nur für den Effekt „Ripple“ verfügbar. Mit diesen Parametern können Sie die Wellen des Effekts hervorheben. Weitere Informationen finden Sie unter „Ripple“ auf Seite 176.	
Steuerung	Winkel (Angle)	Legt die Richtung fest, aus der das Licht einfällt. Ein Wert von 0 Grad entspricht der 3-Uhr-Stellung auf einem Zifferblatt; positive Werte sind entgegen dem Uhrzeigersinn angeordnet.
	R, G, B (Farbe - Color)	Dient zum Einstellen der Farbe des Lichts. Zum Auswählen der Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten: ▶ Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte. ▶ Verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl. ▶ Verwenden Sie die Pipette.

Eingang

Die „Eingangsparameter“ (Input Parameters) sind je nach Illusion FX-Effekt verschieden. Jeder Effekt wird in einem eigenen Abschnitt beschrieben:

- Eingangsparameter für „Color Mix“
- Eingangsparameter für „Crystal“
- Eingangsparameter für „Film Grain“
- Eingangsparameter für „Flare“
- Eingangsparameter für „FluidBlur“
- Eingangsparameter für „FluidColorMap“
- Eingangsparameter für „FluidMorph“
- Eingangsparameter für „Iris“
- Eingangsparameter für „Kaleidoscope“
- Eingangsparameter für „Melt“
- Eingangsparameter für „Motion Blur“
- Eingangsparameter für „Page Curl“
- Eingangsparameter für „Particle Blast“
- Eingangsparameter für „Particle Orbit“
- Eingangsparameter für „Particle Wind“
- Eingangsparameter für „Pinch“
- Eingangsparameter für „Radial Blur“
- Eingangsparameter für „Random Blend“
- Eingangsparameter für „Rollup“
- Eingangsparameter für „Shear“
- Eingangsparameter für „Sphere“
- Eingangsparameter für „Swirl“
- Eingangsparameter für „Timecode“
- Eingangsparameter für „Twist“
- Eingangsparameter für „Wave“

Eingangsparameter für „Color Mix“



Parameterart Keyframe-abhängig

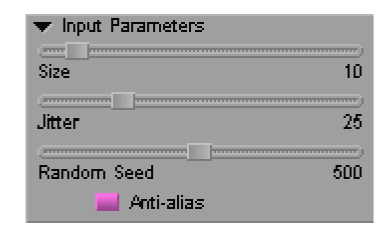
Beschreibung Die Eingangsparameter für den Effekt „Color Mix“ bestimmen die Farbe und den Farbpegel. Weitere Informationen finden Sie unter „Color Mix“ auf Seite 157.

Steuerung

Farbniveau (Color Levels)	Dient zum Einstellen der hinzuzufügenden Farbmenge von 0 (keine Farbe) bis 100 (Maximalwert).
R, G, B (Farbe - Color)	Bestimmt die Farbe. Zum Auswählen der Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte.
- Verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl.
- Verwenden Sie die Pipette.

Eingangsparameter für „Crystal“

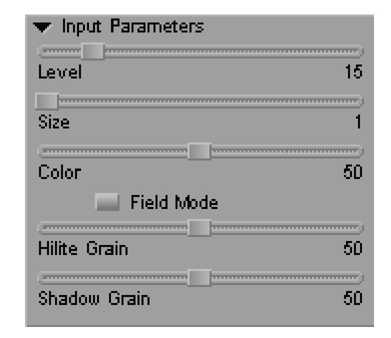


Parameterart	Keyframe-abhängig
Beschreibung	Die Eingangsparameter für den Effekt „Crystal“ bestimmen die Größe und die Zufälligkeit der Polygone. Weitere Informationen finden Sie unter „Crystal“ auf Seite 158.

Steuerung

Größe (Size)	Legt den Radius der Polygone in Pixeln fest.
Flimmern (Jitter)	Bestimmt, in welchem Maß die Formgestaltung der Polygone zufällig erfolgt. Mit dem Wert 0 werden gleichseitige Sechsecke erstellt; je höher der Wert, desto zufälliger die Form der Polygone.
Ausgangswert (Random Seed)	Der Ausgangswert, mit dem alle Zufallswerte berechnet werden. Jeder Wert bewirkt einen anderen Zufallseffekt. Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.
Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Film Grain“



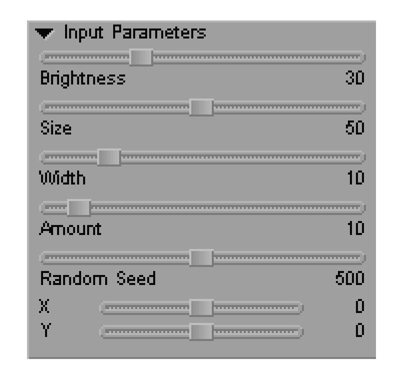
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameter (Input Parameters) für den Effekt „Film Grain“ verleihen Videoclips eine körnige Struktur, um Fehler zu simulieren, die bei manchen Arten von Filmmaterial (z. B. 16-mm-Film) vorhanden sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Film Grain“ auf Seite 159.

Steuerung

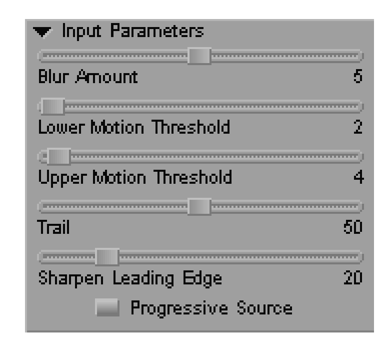
Pegel (Level)	Legt die Körnigkeit fest.
Größe (Size)	Legt die Größe der einzelnen Körner fest.
Farbe (Color)	Filmmaterial enthält oft geringfügige Farb- und Luminanzfehler, die beim Übertragen des Negativs auf den Film entstehen. Diese können als sehr kleine Farbunreinheiten angesehen werden. Die Standardeinstellung führt zu einer ausgeglichenen Kombination von Farb- und Luminanzfehlern. Erhöhen Sie den Farbwert, um mehr Farb- und weniger Luminanzfehler zu erzeugen. Verringern Sie den Farbwert, um mehr Luminanz- und weniger Farbfehler zu erzeugen.
Halbbildmodus (Field Mode)	Bei Wahl dieses Modus wird jedes Halbbild mit der Körnigkeit aktualisiert.
Helle Bereiche (Hilite Grain)	Erhöht die Körnigkeit in den helleren Bereichen des Bilds.
Dunkle Bereiche (Shadow Grain)	Erhöht die Körnigkeit in den dunkleren Bereichen des Bilds.

Eingangsparameter für „Flare“



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Die Eingangsparameter für den Effekt „Flare“ erzeugen einen zufälligen Lichtkreis. Weitere Informationen finden Sie unter „Flare“ auf Seite 160.	
Steuerung	Helligkeit (Brightness)	Dient zum Einstellen der Helligkeit des Flare von 0 (kein Flare) bis 100 (maximale Helligkeit).
	Größe (Size)	Bestimmt den Durchmesser des Flare-Rings.
	Breite	Bestimmt den Abstand zwischen der inneren und äußeren Kante des Flare-Rings.
	Menge (Amount)	Bestimmt die Verzerrung des Flare-Rings; beim Wert 0 ist der Kreis perfekt.
	Ausgangswert (Random Seed)	Der Ausgangswert, mit dem alle Zufallswerte berechnet werden. Jeder Wert bewirkt einen anderen Zufallseffekt. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
	x, y (X, Y)	Bestimmt den Mittelpunkt des Flare-Rings.

Eingangsparameter für „FluidBlur“



Parameterart Keyframe-abhängig

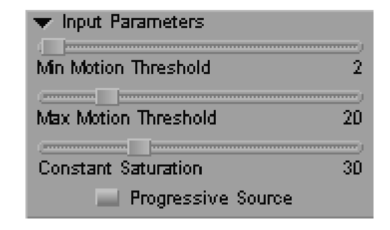
Beschreibung Die Eingangsparameter für den Effekt „FluidBlur“ lassen bewegte Objekte verschwimmen. Weitere Informationen finden Sie unter „FluidBlur“ auf Seite 160.

Steuerung

Unschärfe (Blur Amount)	Bestimmt, wie stark bewegte Objekte verschwimmen. Die Stärke des Verschwimmens steigert sich proportional zur Bewegung der Pixel, wobei 0 dem Wert für „Untere Bewegungsgrenze“ (Lower Motion Threshold) und „Unschärfe“ dem Wert für „Obere Bewegungsgrenze“ (Upper Motion Threshold) entspricht. Objekte, die sich schneller bewegen, verschwimmen also stärker.
Untere Bewegungs-grenze, obere Bewegungs-grenze (Lower Motion Threshold, Upper Motion Threshold)	Objekte, die von einem Bild oder Halbbild zum nächsten um weniger als die Anzahl von Pixeln verschoben werden, die als „Untere Bewegungsgrenze“ eingestellt ist, werden nicht verschwommen dargestellt. Objekte, die von einem Bild oder Halbbild zum nächsten um mehr als die Anzahl von Pixeln verschoben werden, die als „Obere Bewegungsgrenze“ eingestellt ist, werden nicht verschwommen dargestellt. Objekte, deren Bewegung zwischen den beiden Grenzwerten liegt, werden gemäß dem für „Unschärfe“ eingestellten Wert verschwommen dargestellt.
Übertrag (Trail)	Weist das System an, dem aktuellen Bild einen Teil der Unschärfe aus dem vorangegangenen Bild bzw. Halbbild hinzuzufügen. Die Bewegung wird dadurch geglättet, insbesondere wenn sie entlang einer Kurve verläuft.

Vorderkante scharf einstellen (Sharpen Leading Edge)	Die Vorderkante eines Objekts bleibt klar und deutlich, während der Rest verschwimmt.
Progressives Material (Progressive Source)	Verwenden Sie diese Option, wenn das Filmmaterial progressiv (d. h. nicht interlaced) aufgezeichnet oder in dieses Format konvertiert wurde. Wenn Sie mit progressivem Zuspielmaterial arbeiten, erhalten Sie durch Aktivieren von „Progressives Material“ (Progressive Source) gleichmäßigere Ergebnisse. Diese Option hat keine Auswirkungen bei 24p-Projekten, da das System voraussetzt, dass Sie progressives Filmmaterial verwenden.

Eingangsparameter für „FluidColorMap“



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameter für den Effekt „FluidColorMap“ erzeugen eine Farbdarstellung der Bewegung in einer Szene. Weitere Informationen finden Sie unter „FluidColorMap“ auf Seite 161.

Steuerung	Grenze für Minimalbewegung, Grenze für Maximalbewegung (Min Motion Threshold, Max Motion Threshold)	Objekte, die von einem Bild oder Halbbild zum nächsten um weniger als die Anzahl von Pixeln verschoben werden, die als „Grenze für Minimalbewegung“ eingestellt ist, erhalten minimale Sättigung und Luminanz. Objekte, die von einem Bild oder Halbbild zum nächsten um mehr als die Anzahl von Pixeln verschoben werden, die als „Grenze für Maximalbewegung“ eingestellt ist, erhalten maximale Sättigung und Luminanz. Der Sättigungswert ist vom Wert für „Grundsättigung“ (Constant Saturation) abhängig. Helligkeit und Farbsättigung von Objekten, deren Bewegungsgeschwindigkeit zwischen den Grenzwerten für Minimal- und Maximalbewegung liegt, nehmen mit der Geschwindigkeit zu. Je schneller sich ein Objekt bewegt, desto heller wird es und desto satter werden die Farben angezeigt.
	Grundsättigung (Constant Saturation)	Diese Einstellung steuert, wie stark sich die für „Grenze für Minimalbewegung“ (Min Motion Threshold) und „Grenze für Maximalbewegung“ (Max Motion Threshold) eingestellten Werte auf die Farbsättigung auswirken. Die Luminanz (Helligkeit) des Bilds wird immer über die Minimal- und Maximalbewegung gesteuert. Wird für „Grundsättigung“ (Constant Saturation) jedoch ein relativ niedriger Wert eingestellt, wirken sich die Minimal- und Maximalbewegung stärker auf die Sättigung aus. Bei einem hohen Wert für „Grundsättigung“ (Constant Saturation) sind die Auswirkungen der Minimal- und Maximalbewegung auf die Sättigung geringer. Wenn „Grundsättigung“ (Constant Saturation) auf den Maximalwert eingestellt ist, hat die Bewegung von Objekten keinen Einfluss auf ihre Farbsättigung.
	Progressives Material (Progressive Source)	Verwenden Sie diese Option, wenn das Filmmaterial progressiv (d. h. nicht interlaced) aufgezeichnet oder in dieses Format konvertiert wurde. Wenn Sie mit progressivem Zuspielmaterial arbeiten, erhalten Sie durch Aktivieren von „Progressives Material“ (Progressive Source) gleichmäßigere Ergebnisse. Diese Option hat keine Auswirkungen bei 24p-Projekten, da das System voraussetzt, dass Sie progressives Filmmaterial verwenden.

Eingangsparameter für „FluidMorph“

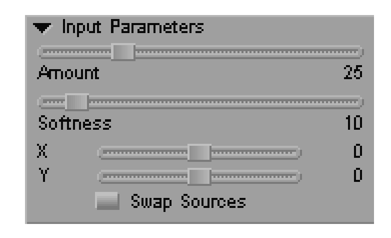


Parameterart	Global
Beschreibung	Die Eingangsparameter für den Effekt „FluidMorph“ steuern das Morphing zwischen zwei Clips. Weitere Informationen finden Sie unter „FluidMorph“ auf Seite 162.

Steuerung

Abstimmung (Feature Match)	Wenn diese Option aktiviert ist, versucht das System, Eigenschaften der beiden Clips aufeinander abzustimmen, wenn der Morph-Effekt Bild für Bild erzeugt wird. Ist sie deaktiviert, wird die Helligkeit der beiden Bilder als Anhaltspunkt bei der Erzeugung des Morph-Effekts verwendet.
Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird.
Progressives Material (Progressive Source)	Verwenden Sie diese Option, wenn das Filmmaterial progressiv (d. h. nicht interlaced) aufgezeichnet oder in dieses Format konvertiert wurde. Wenn Sie mit progressivem Zuspielmaterial arbeiten, erhalten Sie durch Aktivieren von „Progressives Material“ (Progressive Source) gleichmäßigere Ergebnisse. Diese Option hat keine Auswirkungen bei 24p-Projekten, da das System voraussetzt, dass Sie progressives Filmmaterial verwenden.

Eingangsparameter für „Iris“



Parameterart Keyframe-abhängig

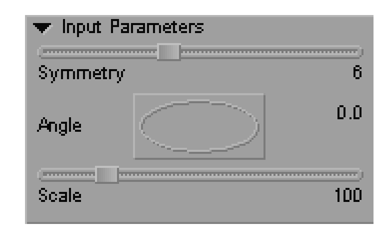
Beschreibung Die Eingangsparameter für den Effekt „Iris“ erzeugen einen Wischblendenübergang. Weitere Informationen finden Sie unter „Iris“ auf Seite 162.

Steuerung

Menge (Amount)	Legt fest, welcher Anteil der beiden Clips angezeigt werden soll. Beim Wert 0 wird der gesamte Vordergrundclip angezeigt, beim Wert 100 der gesamte Hintergrundclip. Normalerweise wird der Wert von 0 (für den ersten Keyframe) auf 100 (für den letzten Keyframe) gesteigert.
Übergangsbereich (Softness)	Legt die Größe des Bereichs fest, in dem die Pixel vom Vordergrundclip zum Hintergrundclip überblendet werden.
x, y (X, Y)	Legt den Mittelpunkt des Iris-Effekts fest.
Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird.

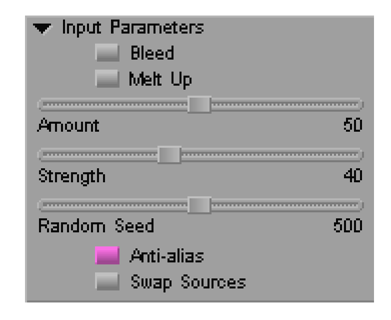

Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.

Eingangsparameter für „Kaleidoscope“



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Die Eingangsparameter für den Effekt „Kaleidoscope“ erzeugen ein Kaleidoskopbild aus dem Zuspielvideo. Weitere Informationen finden Sie unter „Kaleidoscope“ auf Seite 163.	
Steuerung	Symmetrie (Symmetry)	Legt die Anzahl der Spiegel fest.
	Winkel (Angle)	Legt die Ausrichtung der Spiegel fest.
	Skalieren	Legt den Bildausschnitt fest.

Eingangsparameter für „Melt“



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameters für den Effekt „Melt“ steuern einen Übergangseffekt, der das Vordergrundbild „zerfließen“ lässt, um das Hintergrundbild freizulegen. Weitere Informationen finden Sie unter „Melt“ auf Seite 165.

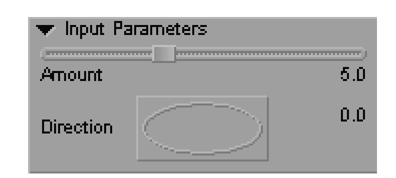
Steuerung

Zerfließen (Bleed)	Verändert das zerfließende Bild drastischer.
Umkehrung (Melt Up)	Kehrt die Richtung des Schmelzeffekts um.
Menge (Amount)	Dient dem Festlegen des Effektverlaufs. Beim Wert 0 hat der Effekt keine Wirkung und der gesamte Vordergrundclip wird angezeigt. Je höher der Wert, desto größer ist der Anteil des Vordergrundclips, der wegschmilzt, und desto größer ist der Anteil des Hintergrundclips, der angezeigt wird. Normalerweise wird der Wert von 0 (für den ersten Keyframe) auf 100 (für den letzten Keyframe) gesteigert.
Stärke (Strength)	Bestimmt die Stärke der Verzerrung; je höher der Wert, desto größer die Verzerrung.
Ausgangswert (Random Seed)	Der Ausgangswert, mit dem alle Zufallswerte berechnet werden. Jeder Wert bewirkt einen anderen Zufallseffekt.

Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.

Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Motion Blur“



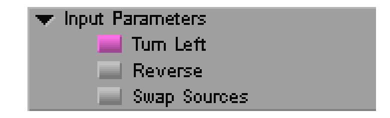
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameter für den Effekt „Motion Blur“ verwischen die Kanten sich bewegender Objekte. Weitere Informationen finden Sie unter „Motion Blur“ auf Seite 166.

Steuerung

Menge (Amount)	Bestimmt die Länge des Verschwimmens.
Richtung (Direction)	Bestimmt die Richtung des Verschwimmens. Ein Wert von 0 Grad entspricht der 3-Uhr-Stellung auf einem Zifferblatt; positive Werte sind entgegen dem Uhrzeigersinn angeordnet.

Eingangsparameter für „Page Curl“



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Die Eingangsparameters für den Effekt „Page Curl“ steuern einen Übergangseffekt, der das Vordergrundbild vom Hintergrundbild abzieht. Weitere Informationen finden Sie unter „Seite abrollen (Page Curl)“ auf Seite 167. Beispiele für Parameterkombinationen für den Effekt „Page Curl“ finden Sie in Tabelle 2 auf Seite 70.	
Steuerung	Nach links umschlagen (Turn Left)	Legt fest, in welche Richtung die Seite umgeschlagen werden soll.
	Umkehren (Reverse)	Ist diese Option aktiviert, wird die nachfolgende Szene aufgeblättert, ist sie deaktiviert, wird die zu Ende gehende Szene weggeblättert.
	Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird.  *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Tabelle 2 beschreibt die möglichen Kombinationen der drei Parameter und zeigt ein Beispiel der jeweiligen Wirkung.

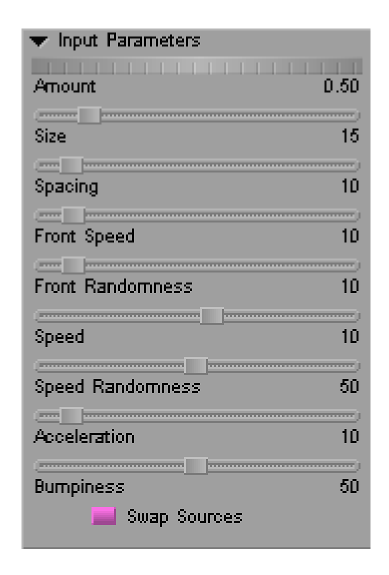
Tabelle 2 Parameterkombinationen für „Page Curl“

Nach links umschlagen (Turn Left)	Umkehren (Reverse)	Quellen wechseln (Swap Sources)	Wirkung
Aus	Aus	Aus	Zu Ende gehende Szene wird weggeblättert
Aus	Aus	Ein	Nachfolgende Szene wird weggeblättert
Ein	Aus	Aus	Zu Ende gehende Szene wird weggeblättert
Ein	Aus	Ein	Nachfolgende Szene wird weggeblättert

Tabelle 2 Parameterkombinationen für „Page Curl“ (Forts.)

Nach links umschlagen (Turn Left)	Umkehren (Reverse)	Quellen wechseln (Swap Sources)	Wirkung
Aus	Ein	Aus	Nachfolgende Szene wird aufgeblättert
Aus	Ein	Ein	Zu Ende gehende Szene wird aufgeblättert
Ein	Ein	Aus	Nachfolgende Szene wird aufgeblättert
Ein	Ein	Ein	Zu Ende gehende Szene wird aufgeblättert

Eingangsparameter für „Particle Blast“

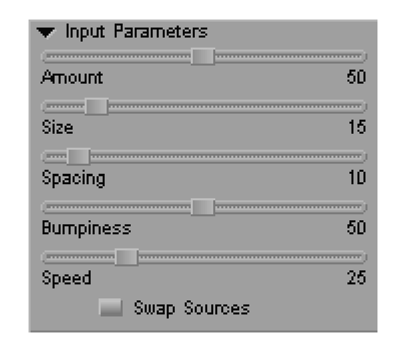


Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameters für den Effekt „Particle Blast“ steuern einen Übergangseffekt, der das Vordergrundbild in Partikel zerlegt und diese dann „wegbläst“, um das Hintergrundbild freizulegen. Weitere Informationen finden Sie unter „Particle Blast“ auf Seite 168.

Steuerung	Menge (Amount)	Dient dem Festlegen des Effektverlaufs. Je größer der Unterschied zwischen den Werten für diesen Parameter an benachbarten Keyframes, desto schneller läuft der Effekt ab.
	Größe (Size)	Dient zum Einstellen des Radius der Partikel.
	Abstand (Spacing)	Legt den Abstand zwischen den Mittelpunkten der Ausgangsposition der Partikel fest. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
	Impuls (Front Speed)	Bestimmt, ob sich die Partikel im Zentrum vor den Partikeln an der Außenkante bewegen.
	Impulszufälligkeit (Front Randomness)	Bewirkt, dass sich die Partikel im Zentrum mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen.
	Geschwindigkeit (Speed)	Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich die Partikel voneinander entfernen.
	Geschwindigkeits-zufälligkeit (Speed Randomness)	Bewirkt, dass alle Partikel sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen, wodurch der Effekt an Natürlichkeit gewinnt.
	Beschleunigung (Acceleration)	Bestimmt, wie schnell ein Partikel die volle Explosionsgeschwindigkeit erreicht. Je höher der Wert, desto schneller erreicht das Partikel die volle Geschwindigkeit.
	Unebenheit (Bumpiness)	Versieht die Kanten der Partikel mit einem Schatten.
	Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Particle Orbit“



Parameterart Keyframe-abhängig

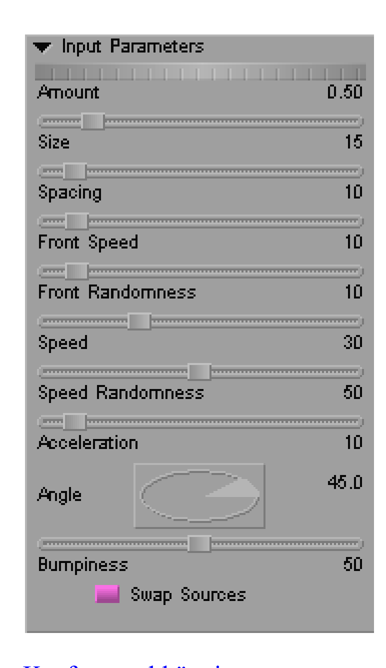
Beschreibung Die Eingangsparameters für den Effekt „Particle Orbit“ steuern einen Übergangseffekt, der das Vordergrundbild in kreisförmige Partikel zerlegt, die dann um ihre Ausgangsposition kreisen. Weitere Informationen finden Sie unter „Particle Orbit“ auf Seite 169.

Steuerung

Menge (Amount)	Dient dem Festlegen des Effektverlaufs. Je größer der Unterschied zwischen den Werten für diesen Parameter an benachbarten Keyframes, desto schneller läuft der Effekt ab.
Größe (Size)	Dient zum Einstellen des Radius der Partikel.
Abstand (Spacing)	Legt den Abstand zwischen den Mittelpunkten der Ausgangsposition der Partikel fest. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Unebenheit (Bumpiness)	Versieht die Kanten der Partikel mit einem Schatten.
Geschwindigkeit (Speed)	Bestimmt die Umlaufgeschwindigkeit der Partikel.
Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird.


Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.

Eingangsparameter für „Particle Wind“



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameter für den Effekt „Particle Wind“ steuern einen Übergangseffekt, der das Vordergrundbild in Partikel zerlegt und diese dann „wegbläst“, um das Hintergrundbild freizulegen. Weitere Informationen finden Sie unter „Particle Wind“ auf Seite 171.

Steuerung

Menge (Amount)	Dient dem Festlegen des Effektverlaufs. Je größer der Unterschied zwischen den Werten für diesen Parameter an benachbarten Keyframes, desto schneller läuft der Effekt ab.
Größe (Size)	Dient zum Einstellen des Radius der Partikel.
Abstand (Spacing)	Legt den Abstand zwischen den Mittelpunkten der Ausgangsposition der Partikel fest.

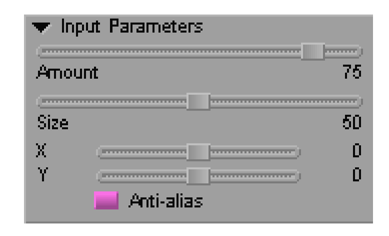
 *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Impuls (Front Speed)	Bestimmt, ob sich die Partikel in der Nähe der Vorderkante (wo der Windeffekt zuerst spürbar ist) vor den Partikeln an der entfernten Kante zu bewegen anfangen.
Impulszufälligkeit (Front Randomness)	Bewirkt, dass sich die Partikel im vorderen Bereich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen.
Geschwindigkeit (Speed)	Legt die Windgeschwindigkeit fest.
Geschwindig-keitszufälligkeit (Speed Random-ness)	Bewirkt, dass sich Partikel überall im Effekt mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen können, wodurch der Effekt an Natürlichkeit gewinnt.
Beschleunigung (Acceleration)	Bestimmt, wie schnell ein Partikel die volle Windgeschwindigkeit erreicht. Je höher der Wert, desto schneller erreicht das Partikel die volle Geschwindigkeit.
Winkel (Angle)	Legt die Richtung fest, aus der der Wind kommt. Ein Wert von 0 Grad entspricht der 3-Uhr-Stellung auf einem Zifferblatt; positive Werte sind entgegen dem Uhrzeigersinn angeordnet.
Unebenheit (Bumpiness)	Versieht die Kanten der Partikel mit einem Schatten.
Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird.



Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.

Eingangsparameter für „Pinch“

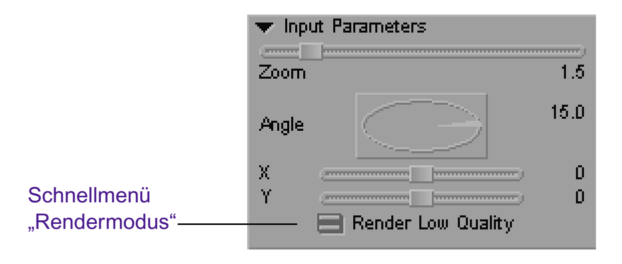


Parameterart	Keyframe-abhängig
Beschreibung	Die Eingangsparameter für den Effekt „Pinch“ ziehen das Bild nach innen zu einem benutzerdefinierten Punkt oder schiebt es von dort nach außen. Weitere Informationen finden Sie unter „Pinch“ auf Seite 173.

Steuerung

Menge (Amount)	Dient dem Festlegen des Effektverlaufs. Je größer der Unterschied zwischen den Werten für diesen Parameter an benachbarten Keyframes, desto schneller läuft der Effekt ab.
Größe (Size)	Bestimmt den Durchmesser des betroffenen Bereichs.
x, y (X, Y)	Legt den Mittelpunkt des Effekts fest.
Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden.  *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Radial Blur“



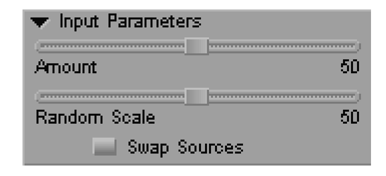
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameter für den Effekt „Radial Blur“, der das Bild im Verhältnis zu einem benutzerdefinierten Punkt nach innen oder außen verwischt. Weitere Informationen finden Sie unter „Radial Blur“ auf Seite 174.

Steuerung

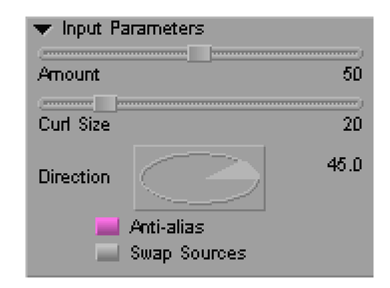
Zoom	Bestimmt die Skalierung des Verschwimmens. Kleinere Werte bewirken ein Einzoomen, größere ein Auszoomen.
Winkel (Angle)	Bestimmt die Drehung des Verschwimmens.  *Das Rendern dieses Effekts kann eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen. Je größer der Winkel, desto länger dauert das Rendern.*
x, y (X, Y)	Legt den Mittelpunkt des Effekts fest.
Schnellmenü „Rendermodus“	Legt fest, ob nur die Mittelpunktmarke angezeigt und wie der Effekt gerendert wird.
• Position (Locate) • Geringe Renderqualität (Render Low Quality) • Mittlere Renderqualität (Render Medium Quality) • Hohe Renderqualität (Render High Quality)	Mit „Position“ (Locate) wird die Mittelpunktmarke angezeigt. Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Zentrum festlegen.

Eingangsparameter für „Random Blend“



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Die Eingangsparameter für den Effekt „Random Blend“ steuern ein Zufallsmuster zum Mischen der Bilder aus dem zu Ende gehenden und dem nachfolgenden Video. Weitere Informationen finden Sie unter „Random Blend“ auf Seite 175.	
Steuerung	Menge (Amount)	Legt die Menge des Effekts fest.
	Zufallsskalierung (Random Scale)	Legt die Rate der Zufälligkeit fest. Mit dieser Funktion kann das System verschiedene Bildteile mit unterschiedlichen Proportionen mischen.
	Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Rollup“

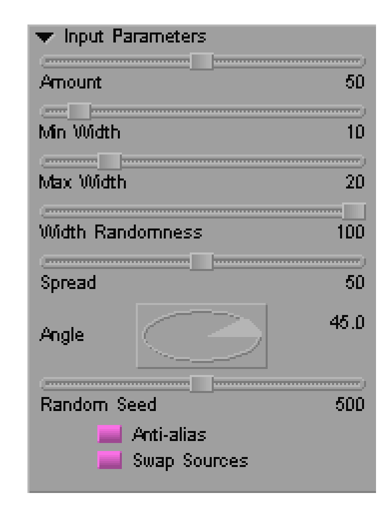


Parameterart	Keyframe-abhängig
Beschreibung	Die Eingangsparameters für den Effekt „Rollup“ steuern einen Übergangseffekt, der das Vordergrundbild „aufrollt“, um das Hintergrundbild freizulegen. Weitere Informationen finden Sie unter „Rollup“ auf Seite 177.

Steuerung

Menge (Amount)	Legt fest, welcher Anteil der beiden Clips angezeigt werden soll. Bei einem Wert von 0 wird der gesamte Vordergrundclip angezeigt; der Wert 100 bewirkt, dass der gesamte Hintergrundclip angezeigt wird. Normalerweise wird der Wert von 0 (für den ersten Keyframe) auf 100 (für den letzten Keyframe) gesteigert.
Rollengröße (Curl Size)	Bestimmt die Größe der Rolle.
Richtung (Direction)	Bestimmt die Richtung des Aufrollens. Ein Wert von 0 Grad entspricht der 3-Uhr-Stellung auf einem Zifferblatt; positive Werte sind entgegen dem Uhrzeigersinn angeordnet.
Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden.  *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird.  *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Shear“



Parameterart Keyframe-abhängig

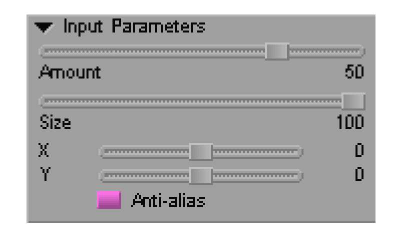
Beschreibung Die Eingangsparameter für Shear steuern einen Übergangseffekt, der das Vordergrundvideo in Streifen schneidet, die in entgegengesetzte Richtungen auseinander gezogen werden, um das Hintergrundvideo freigelegt wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Shear“ auf Seite 178.

Steuerung

Menge (Amount)	Legt fest, welcher Anteil der beiden Clips angezeigt werden soll. Bei einem Wert von 0 wird der gesamte Vordergrundclip angezeigt; der Wert 100 bewirkt, dass der gesamte Hintergrundclip angezeigt wird. Normalerweise wird der Wert von 0 (für den ersten Keyframe) auf 100 (für den letzten Keyframe) gesteigert.

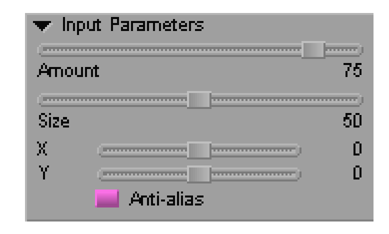
Min. Breite, max. Breite (Min Width, Max Width)	Dient dem Einstellen der kleinst- und größtmöglichen Breite der Lamellen.
Zufälligkeit der Breite (Width Randomness)	Bestimmt die Verschiedenheit der Lamellengrößen. Die Anwendung generiert Lamellen verschiedener Breite, wobei die Breiten innerhalb des Bereichs liegen, der mit den Werten für die minimale und maximale Breite festgelegt wird.
Verteilung (Spread)	Legt fest, mit welcher Zufälligkeit sich die einzelnen Lamellen unabhängig voneinander zu bewegen beginnen. Ein Wert von 0 bewirkt, dass alle Lamellen gleichzeitig in Bewegung versetzt werden.
Winkel (Angle)	Bestimmt die Richtung des Effekts. Ein Wert von 0 Grad entspricht der 3-Uhr-Stellung auf einem Zifferblatt; positive Werte sind entgegen dem Uhrzeigersinn angeordnet.
Ausgangswert (Random Seed)	Der Ausgangswert, mit dem alle Zufallswerte berechnet werden. Jeder Wert bewirkt einen anderen Zufallseffekt. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Quellen wechseln (Swap Sources)	Legt fest, ob der Effekt auf das eingegebene oder ausgegebene Videomaterial angewandt wird. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Sphere“



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Die Eingangsparameter für Sphere steuern eine kugelförmige Verzerrung des Bilds. Weitere Informationen finden Sie unter „Sphere“ auf Seite 180.	
Steuerung	Menge (Amount)	Legt die Skalierung der Verzerrung fest. Negative Werte verzerren das Bild nach innen, positive bewirken eine Verzerrung nach außen.
	Größe (Size)	Legt den Durchmesser des Kreises als normalisierten Anteil der vertikalen Bildgröße fest.
	x, y (X, Y)	Legt den Mittelpunkt des Effekts fest.
	Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Swirl“

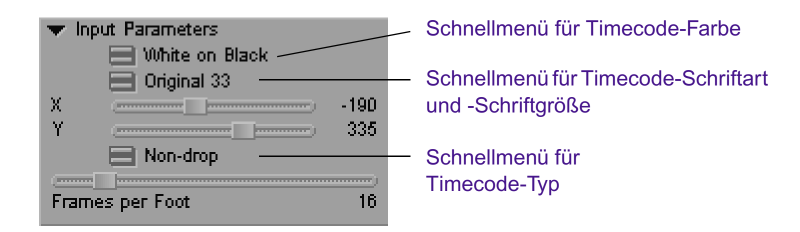


Parameterart	Keyframe-abhängig
Beschreibung	Die Eingangsparameter für Swirl steuern eine Bildverzerrung, bei der Pixel innerhalb eines kreisförmigen Bereichs durcheinandergewirbelt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Swirl“ auf Seite 181.

Steuerung

Menge (Amount)	Legt das Ausmaß des Wirbels fest. Negative Werte verursachen einen Wirbel entgegen dem Uhrzeigersinn, positive Werte einen Wirbel im Uhrzeigersinn.
Größe (Size)	Legt den Durchmesser des Kreises als normalisierten Anteil der vertikalen Bildgröße fest.
x, y (X, Y)	Legt den Mittelpunkt des Effekts fest.
Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Timecode“



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameter für Timecode steuern den Burn-in-Timecode. Weitere Informationen finden Sie unter „Timecode“ auf Seite 182.

Steuerung

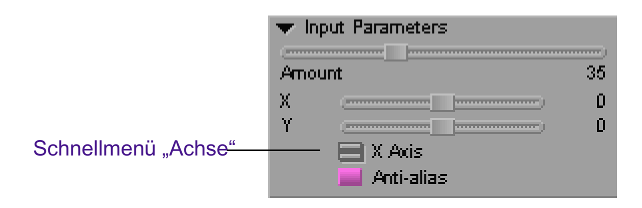
Schnellmenü für Timecode-Farbe	Wählen Sie eine Farbe und einen Hintergrund für den Timecode-Text.

- Weiß ohne Hintergrund (White no background)
- Schwarz ohne Hintergrund (Black no background)
- Weiß auf Schwarz (White on Black)
- Schwarz auf Weiß (Black on White)

Schnellmenü für Timecode-Schriftart und Schriftgröße	Wählen Sie eine Schriftart und eine Schriftgröße für den Timecode-Text.

x, y (X, Y)	Bestimmen die Position der linken unteren Ecke des Effekts.  *Sie können auch die Marke im Effektvorschaumonitor ziehen.*
Schnellmenü für Timecode-Typ	Wählen Sie den Timecode-Typ: • Keine auslassen (Non-drop): Verwendet einen Doppelpunkt (:) als Trennzeichen. • Bilder auslassen (Drop frame): Verwendet ein Semikolon (;) als Trennzeichen (gilt nur für NTSC-Projekte) • Fuß und Bilder (Feet and Frames): Verwendet entweder ein Pluszeichen (+) oder ein Und-Zeichen (&) als Trennzeichen. Das Trennzeichen wird zwischen den Werten 24 und 25 von einem Plus- (+) auf ein Und-Zeichen (&) geändert. Das Pluszeichen wird für 16 mm-Projekte benutzt und das Und-Zeichen für 35 mm-Projekte.
Bilder pro Fuß (Frames per Foot)	Verwenden Sie diesen Regler zum Einstellen der Anzahl von Bildern pro Fuß. Diese Option gilt, wenn Sie „Fuß und Bilder“ (Feet and Frames) aus dem Menü „Timecode-Typen“ wählen.

Eingangsparameter für „Twist“



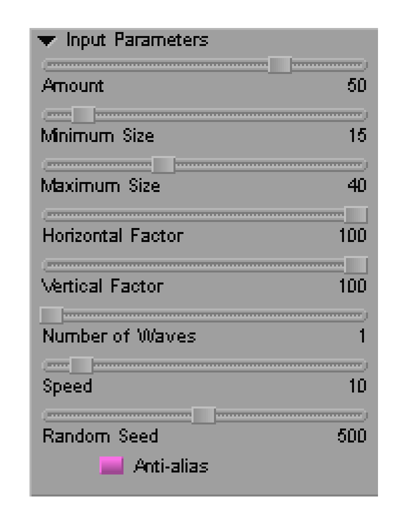
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Eingangsparameter für Twist erzeugen einen Effekt, der das Bild durch Drehen der beiden Enden in entgegengesetzte Richtungen verzerrt. Weitere Informationen finden Sie unter „Twist“ auf Seite 183.

Steuerung

Menge (Amount)	Legt den Grad der Verdrehung fest.
x, y (X, Y)	Legt den Mittelpunkt des Effekts fest.
Schnellmenü „Achse“ (Axis) • x-Achse (X axis) • y-Achse (Y axis)	Bestimmt, ob die Verdrehung horizontal (x-Achse) oder vertikal (y-Achse) angewandt werden soll.
Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Eingangsparameter für „Wave“



Parameterart Keyframe-abhängig

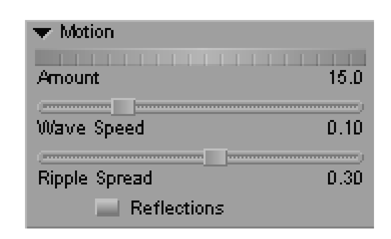
Beschreibung Die Eingabeparameter für Wave erzeugen einen Effekt, der das Bild durch Anwendung von Wellen verzerrt. Weitere Informationen finden Sie unter „Wave“ auf Seite 184.

Steuerung

Menge (Amount)	Legt das Ausmaß des Wirbels fest. Negative Werte verursachen einen Wirbel entgegen dem Uhrzeigersinn, positive Werte einen Wirbel im Uhrzeigersinn.
Minimale Größe, maximale Größe (Minimum Size, Maximum Size)	Dient dem Einstellen der minimalen und maximalen Wellenlänge.
Horizontale Verzerrung, vertikale Verzerrung (Horizontal Factor, Vertical Factor)	Stärke der horizontalen bzw. vertikalen Verzerrung, wobei beim Wert 0 keine Verzerrung und beim Wert 100 maximale Verzerrung erreicht wird.
Anzahl der Wellen (Number of Waves)	Legt die Anzahl der Wellen fest. Welleneffekte werden übereinander gelegt.
Geschwindigkeit (Speed)	Dient dem Festlegen des Effektverlaufs.

Ausgangswert (Random Seed)	Der Ausgangswert, mit dem alle Zufallswerte berechnet werden. Jeder Wert bewirkt einen anderen Zufallseffekt.  *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*
Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden.  *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Bewegung (Motion)



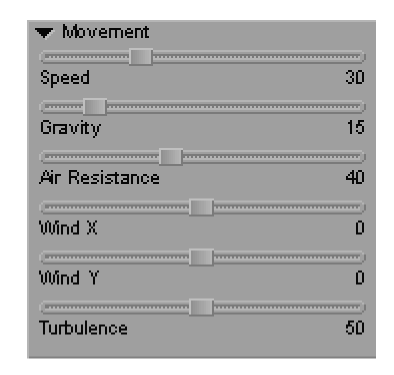
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Parameterkategorie „Bewegung“ (Motion) ist nur für den Effekt „Ripple“ verfügbar. Mit diesen Parametern können Sie die Wellen des Effekts beeinflussen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ripple“ auf Seite 176.

Steuerung

Menge (Amount)	Dient dem Festlegen des Effektverlaufs. Je größer der Unterschied der Zeitwerte zwischen Keyframes, desto schneller läuft der Effekt ab.
Wellen-geschwindigkeit (Wave Speed)	Bestimmt die Geschwindigkeit der Wellenbewegung.
Ausdehnung (Ripple Spread)	Bestimmt die Breite des gekräuselten Bereichs vom inneren zum äußeren Ring.
Reflexion (Reflections)	Legt fest, ob die Wellen von den Bildkanten zurückgeworfen werden, als würden sie gegen eine Wand schlagen.

Bewegung (Movement, Sparkler)



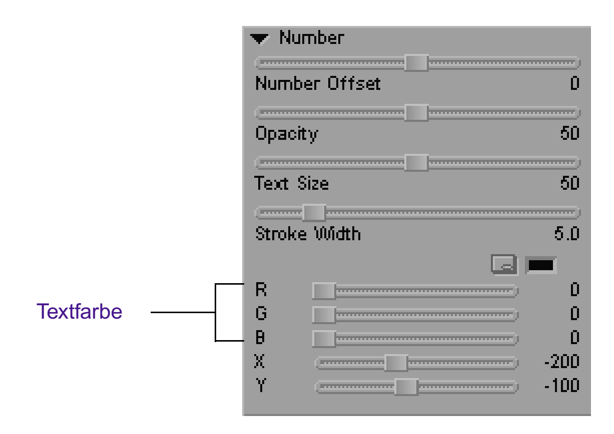
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Parameterkategorie „Bewegung" (Movement) ist nur für den Effekt „Sparkler" verfügbar. Mit den Parametern können Sie die Bewegung des Sparkler-Effekts steuern. Weitere Informationen finden Sie unter „Sparkler" auf Seite 179.

Steuerung

Geschwindigkeit (Speed)	Legt den Wert fest, um den herum die Geschwindigkeit der Funken zufällig festgelegt wird.
Schwerkraft (Gravity)	Bestimmt die Anziehungskraft, durch die die Funken nach oben oder unten bewegt werden. Je höher der Wert, desto stärker werden die Funken nach unten gezogen.
Luftwiderstand (Air Resistance)	Dient dem Einstellen des Luftwiderstands. Je höher der Wert, desto weniger strahlen die Funken nach außen.
Wind x, Wind y	Legt einen virtuellen Wind mit einer bestimmten Windrichtung fest, die die Flugbahn der Funken beeinflusst. *Der Luftwiderstand muss größer als 0 sein, wenn der Wind eine Wirkung ausüben soll.*
Turbulenz (Turbulence)	Versieht die Bewegung der Funken mit einem Zufallsfaktor.

Nummer



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Parameterkategorie „Nummer“ (Number) ist nur für den Effekt „Pattern Generator“ verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Pattern Generator“ auf Seite 172.

Steuerung

Zahlen-Offset (Number Offset) — Legt den Abstand zwischen der Zahl und der aktuellen Bildnummer fest.

Opazität (Opacity) — Dient zum Einstellen der Opazität der Zahl.

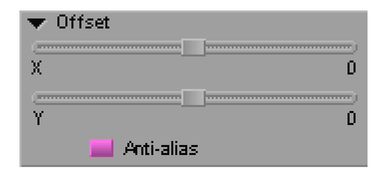
Schriftgröße (Text Size) — Bestimmt die Größe des Zahlzeichens.

Strichstärke (Stroke Width) — Dient zum Einstellen der Strichstärke des Zahlzeichens.

R, G, B (Textfarbe - Text Color) — Bestimmt die Farbe des Zahlzeichens. Zum Auswählen der Farbe haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ziehen Sie die Schieberegler für die RGB-Werte.
- Verwenden Sie das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl.
- Verwenden Sie die Pipette.

Offset



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Die Parameterkategorie „Offset" ist nur für den Effekt „Kaleidoscope" verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Kaleidoscope" auf Seite 163.	
Steuerung	x, y (X, Y)	Mit den x- und y-Schiebereglern können Sie den Offset vom Originalbereich einstellen. *Klicken Sie auf die zugehörige Markierung und verschieben Sie sie im Bild.*
	Antialias (Anti-Alias)	Bestimmt, ob verformte Bereiche geglättet werden. *Dieser Parameter wird nicht über Keyframes gesteuert.*

Quelle



Parameterart Keyframe-abhängig

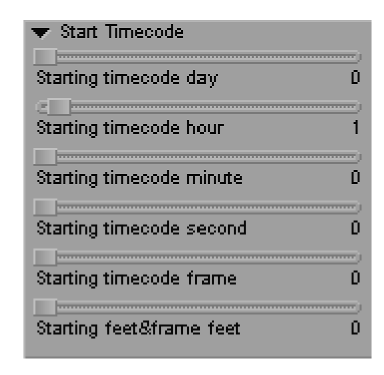
Beschreibung Die Parameterkategorie „Quelle“ (Source) ist nur für den Effekt „FluidMorph“ verfügbar. Wählen Sie die Morphing-Methode aus dem Schnellmenü „Quelle“ (Source). Weitere Informationen finden Sie unter „FluidMorph“ auf Seite 162.

Steuerung

Schnellmenü „Quelle“ (Source)	Wählen Sie die Morphing-Methode aus dem Schnellmenü „Quelle“ (Source):

- Standbild (Still Image): Das System entnimmt das erste Bild des zu Ende gehenden Videos und das letzte Bild des nachfolgenden Videos und erzeugt eine Videoausgabe, die ein Morph der beiden Bilder ist.
- Videokanal (Video Stream): Das System erzeugt eine Videoausgabe, bei der die beiden Clips Bild für Bild gemorpht werden.

Start-Timecode



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Die Parameterkategorie „Start-Timecode „ (Start Timecode) ist nur für den Effekt „Timecode“ verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Timecode“ auf Seite 182.

Steuerung

Start-Timecode-Tag (Starting timecode day)	Dient zum Einstellen des Tags des Start-Timecodes. Ist der Wert für den Tag des Start-Timecodes gleich 0, wird der Wert nicht angezeigt. Ist der Wert für den Tag ungleich 0, kann er benutzt werden, um Elemente wie Spule, Rolle usw. zu identifizieren.
Start-Timecode-Stunde (Starting timecode hour)	Dient zum Einstellen der Stunde des Start-Timecodes.
Start-Timecode-Minute (Starting timecode minute)	Dient zum Einstellen der Minute des Start-Timecodes.
Start-Timecode-Sekunde (Starting timecode second)	Dient zum Einstellen der Sekunde des Start-Timecodes.
Timecode-Startbild (Starting timecode frame)	Dient zum Einstellen des Bilds des Start-Timecodes.
Start-Timecode-Fuß (Starting timecode feet)	Wenn Sie „Fuß und Bilder“ (Feet and Frames) als Timecode-Typ wählen, können Sie die Start-Fuß angeben. Siehe „Eingangsparameter für „Timecode““ auf Seite 85.

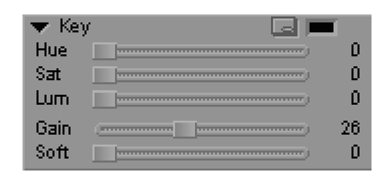
Key-Parameter

Key-Parameter sind nur mit den Effekten „Chroma-Key“, „Luma-Key“ und „RGB Keyer“ verfügbar. Diese Parameter bestimmen die Key-Farbe und ermöglichen die Feineinstellung der Kanten von Key-Effekten sowie der Darstellung der Vordergrundelemente.

Weitere Informationen zum Arbeitsablauf bei der Anwendung von Key-Effekten finden Sie unter „Erstellen von Key-Effekten“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

Key

Chroma-Key- und Luma-Key-Effekte

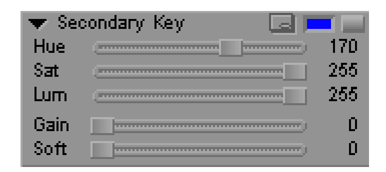


Parameterart	Global	
Beschreibung	Wählt die primäre Key-Farbe aus, die durch Video ersetzt werden soll. Verfügbar sowohl in Chroma Key als auch für Luma Key.	
Steuerung	Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options)	Öffnet das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl, damit Sie die Farbe präzise auswählen können. Weitere Informationen finden Sie unter Windows-Farbdialogfeld“ oder „Macintosh-Farbauswahl“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.
	Farbton (Hue)	Bestimmt die Key-Farbe. Dieser Parameter gibt den Farbton als Wert zwischen 0 und 255 auf einem Farbkreis an, wobei sowohl der Ausgangswert (0) als auch der Schlusswert (255) für Rot stehen.
	Sätt, Sättigung (Sat, Saturation)	Bestimmt die Sättigung bzw. Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil stehen.

Lum, Luminanz (Lum, Luminance)	Bestimmt die Helligkeit der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Schwarz und 255 für vollkommene Helligkeit oder Weiß steht.
Gain	Gibt den Anteil des anzuzeigenden Vordergrund- und Hintergrundbilds an. Die Werte können zwischen 0 und 63 liegen. Beim Gain-Wert 0 wird nur der Vordergrund gezeigt. Ein Gain-Wert von 63 ersetzt das Vordergrundvideo komplett durch das Hintergrundvideo.
Soft, Softness	Bestimmt, wie die an den Grenzen des Key liegenden Farben im Effekt behandelt werden. Farben mit Luminanz- oder Chroma-Werten, die den für den Key festgelegten Werten nahe kommen, werden als Mischung aus Vordergrund- und Hintergrundbild angezeigt. Die Werte reichen von 0 bis 63. Je höher der Softness-Wert, desto mehr Hintergrundbild wird den Grenzfarben zugemischt. Verwenden Sie den Regler „Soft“, um die Darstellung der Grenzen der Key-Bereiche zu verbessern.

Sekundärer Key

Nur Chroma-Key-Effekt



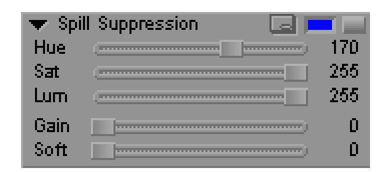
Parameterart Global

Beschreibung Wählt eine sekundäre Hintergrundfarbe, die ebenfalls ausgekeyt wird. So kann beispielsweise der Boden einer Bluescreen- oder Greenscreen-Einstellung eine etwas andere Tönung haben als der Hintergrund. In diesem Fall kann die Farbe des Bodens als Sekundärfarbe definiert und ausgekeyt werden. Nur für den Chroma Key-Effekt verfügbar.

Steuerung Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Key“ auf Seite 95.

Spill Suppression

Nur Chroma-Key-Effekt



Parameterart Global

Beschreibung Neutralisiert die ausgewählte Farbe für den Chroma Key-Effekt ohne Auswirkung auf die Luminanz. Der Effekt ändert die Spill-Farbe in eine Graustufe, was eine bessere Mischung mit dem Vordergrundbild ermöglicht.

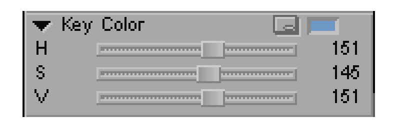
Benutzen Sie die Key-Farbe der „Spill Suppression“ zur Behebung folgender Probleme:

- Beseitigen von „Spill“ (Auslaufen von Hintergrundfarbe) aus dem Vordergrundbild. Ein solches Auslaufen von Farbe entsteht, wenn infolge von Backdrop-Reflexion die Hintergrundfarbe im Vordergrundbild erscheint.
- Wenn im Vordergrundobjekt eine Kontur der Chroma-Key-Farbe bestehen bleibt, kann „Spill Suppression“ benutzt werden, um die Wirkung der Farbe in der Kontur zu reduzieren.

Steuerung Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Key“ auf Seite 95.

Key-Farbe

Nur RGB Keyer

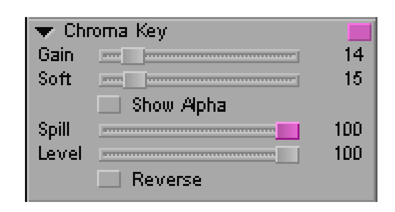


Parameterart	Global	
Beschreibung	Verwenden Sie zum Auswählen der Farbe für den Chroma-Key-Effekt die Key-Farben-Parameter im RGB-Keyer-Effekt.	
Steuerung	F, Farbton (H, Hue)	Bestimmt den Farbton bzw. die Tönung, als Wert zwischen 0 und 255 auf einem Farbkreis angegeben, wobei sowohl der Ausgangswert (0) als auch der Schlusswert (255) Rot ist.
	S, Sättigung (Saturation)	Bestimmt die Sättigung bzw. Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil stehen.
	V (Wert - Value)	Bestimmt den Farbwert.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „RGB Keyer (AVX-Plug-In-Effekt)“ auf Seite 200.

Chroma-Key

Nur RGB Keyer

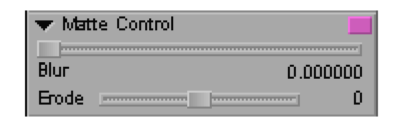


Parameterart	Global	
Beschreibung	Verwenden Sie zum Feinabstimmen des Key-Effekts die Chroma-Key--Parameter im RGB-Keyer-Effekt.	
Steuerung	Gain	Zeichnet die Kanten des Key weich. Die Werte reichen von 0 bis 100.
	Soft, Softness	Bestimmt die Sättigung bzw. Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil stehen.
	Alpha anzeigen (Show Alpha)	Zeigt den Grauskala-Alpha-Kanal, der für die Anwendung des Key-Effekts auf die Vordergrund- und Hintergrundquellen benutzt wurde. Wenn Sie den Alpha-Kanal direkt ansehen, können Sie die problematischen Bereiche des Key untersuchen, während Sie Anpassungen vornehmen.
	Spill	Unterdrückt das Auslaufen der Key-Farbe auf Vordergrundobjekte, das oftmals aufgrund von Farbreflexion in der Szene entsteht. Es sind Werte zwischen 0 und 100 möglich.
	Niveau (Level)	Steuert die Transparenz des Vordergrundelements zum Key-Hintergrund.
	Umkehren (Reverse)	Kehrt den Key-Effekt um.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „RGB Keyer (AVX-Plug-In-Effekt)“ auf Seite 200.

Matte-Steuerung

Nur RGB Keyer

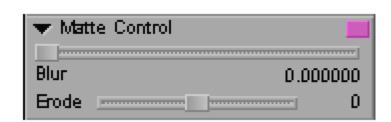


Parameterart	Global	
Beschreibung	Benutzen Sie „Matte-Steuerung“ (Matte Control) im RGB-Keyer-Effekt zur Feinabstimmung der Kanten der Matte im Chroma-Key.	
Steuerung	Unschärfe (Blur)	Zeichnet die Matte für den Key-Effekt mithilfe eines Box-Filters weich. Die Werte können zwischen 0 und 100 liegen, wobei 0 eine Unschärfe von 0 Pixeln und 100 eine Unschärfe von 10 Pixeln bewirkt.
	Erodieren (Erode)	Gemeinsam mit Unschärfe (Blur) benutzt, werden mit dieser Option die äußeren Kanten des verschwommenen Matte Key reduziert oder „erodiert“.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „RGB Keyer (AVX-Plug-In-Effekt)“ auf Seite 200.

Farbkorrektur

Nur RGB Keyer



Parameterart	Global
Beschreibung	Verwenden Sie zur nachträglichen Farbkorrektur der Vordergrundelemente im Chroma-Key-Effekt die „Farbkorrekturparamter“ (Color Correction Parameters) im RGB-Keyer-Effekt. Da die Vordergrund- und Hintergrundbildelemente oft zu unterschiedlichen Zeiten und an verschiedenen Standorten aufgenommen werden, eignet sich die nachträgliche Farbkorrektur bei Keys vor allem zum Erhalten des Key bei gleichzeitiger Anpassung der visuellen Merkmale des Vordergrunds an den Hintergrund.

Steuerung

Sätt, Sättigung (Sat, Saturation)	Bestimmt die Sättigung bzw. Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die reine Farbe ohne Grauanteil steht.
Hell, Helligkeit (Bright, Brightness)	Bestimmt den Helligkeitspegel. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Schwarz und 255 für vollkommene Helligkeit oder Weiß steht.
Kont., Kontrast (Cont, Contrast)	Bestimmt den Kontrast zwischen hellen und dunklen Bereichen im Bild. Die Werte liegen zwischen -100 und +100, wobei der Wert 0 „unverändert“ bedeutet. Negative Werte bedeuten weniger Kontrast, positive Werte einen stärkeren Kontrast.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „RGB Keyer (AVX-Plug-In-Effekt)“ auf Seite 200.

Matrix-Parameter

Parameterart

Global

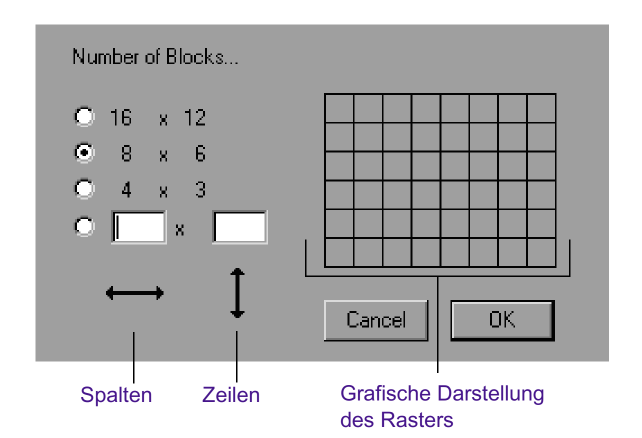
Beschreibung

Diese Parameter ermöglichen die individuelle Einstellung des Rasters zum Definieren der Position oder des zeitlichen Ablaufs von Effekten, für die eine Matrix verwendet wird. Das Raster definiert z. B. die Anzahl der für den Raster- und den Flecken-Effekt benutzten Quadrate oder der für den Bänder-Effekt verwendeten horizontalen Balken. Verfügbar für Matrix-Wischblende-Effekte (Matrix Wipe), Sägezahn-Wischblende-Effekte (Sawtooth Wipe) sowie bestimmte Form-Wischblende-Effekte (Shape Wipe).

Steuerung

Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options)

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Dialogfeld „Matrix-Effekt“ (Matrix Effect) zu öffnen.

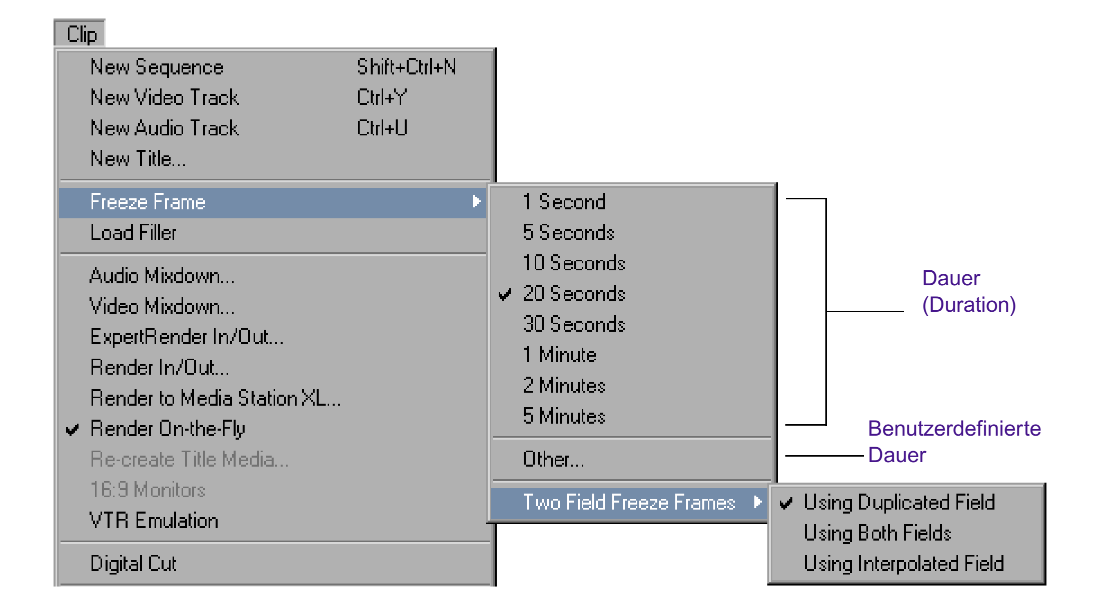


Wählen Sie entweder ein Standardraster oder geben Sie die Anzahl der Zeilen und Spalten ein und klicken Sie anschließend auf „OK“. Es müssen mindestens 2 x 2 Reihen und Spalten eingerichtet werden. Auf der rechten Seite des Dialogfelds erscheint eine grafische Darstellung des ausgewählten Rasters.

Parameter bei traditionellen Bewegungseffekten

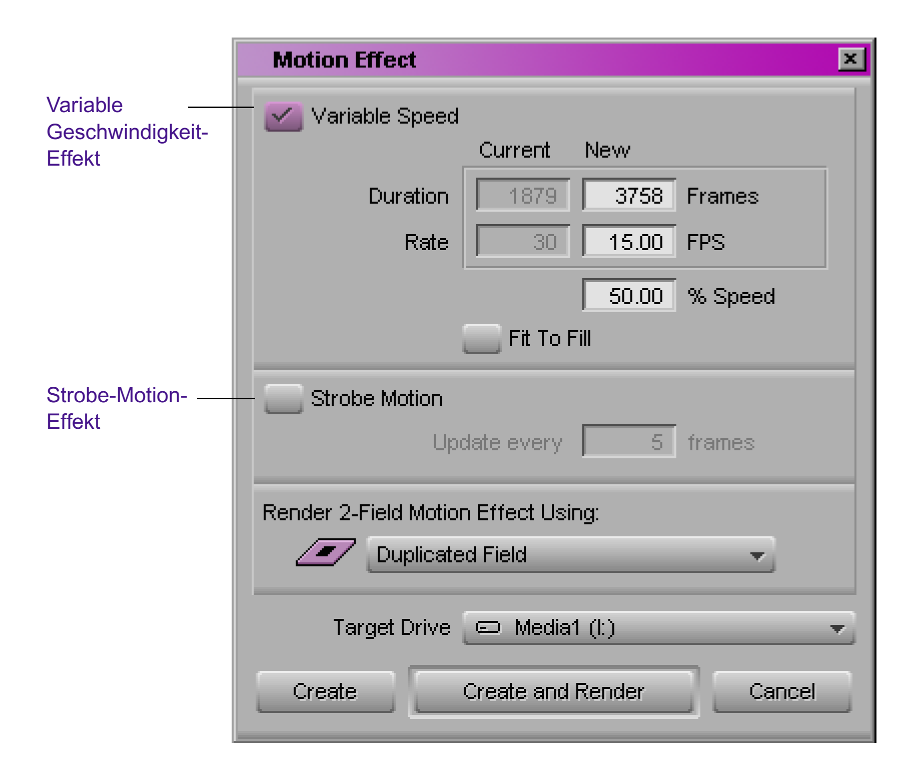
Parameter für traditionelle Bewegungseffekte gelten für „Standbild“ (Freeze Frame), „Variable Geschwindigkeit“ (Variable Speed) und „Strobe Motion“. Informationen zum Anwenden und Bearbeiten verschiedener Bewegungseffekte finden Sie unter „Erstellen von traditionellen Bewegungseffekten“ in der Hilfe. Siehe auch „Timewarp“ auf Seite 263.

Standbildparameter (Freeze Frame)



Parameterart	Global
Beschreibung	Diese Parameter ermöglichen die Erstellung und benutzerdefinierte Anpassung eines Standbild-Clips (Freeze Frame) aus dem momentan im Player-Popup-Monitor angezeigten Bild.
Menübefehle	Die Standbild-Parameter (Freeze Frame) sind Befehle im Menü „Clip“. Um ein Standbild (Freeze Frame) zu erstellen und die entsprechenden Parameter aufzurufen, wählen Sie zuerst im Menü „Clip2 den Befehl „Standbild“ (Freeze Frame) und anschließend im Untermenü die gewünschten Befehle.
• Dauer-Befehle (in Sekunden oder Minuten)	Legt die Länge des Standbildclips fest, der von der Avid-Anwendung im Player-Popup-Monitor erstellt wird. Wählen Sie entweder eine Dauer aus dem Unternemü „Standbild“ (Freeze Frame) oder geben Sie über „Andere“ (Other) eine andere Dauer ein.
• Andere (Other)	Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie selbst die Dauer des Standbildclips eingeben können.
• Standbild aus beiden Halbbildern (Two Field Freeze Frames)	Öffnen ein Untermenü mit Befehlen, die Sie bestimmen lassen, wie das System die Effektmedien erstellt und anzeigen, wenn Sie mit zwei Halbbildern arbeiten.
• Dupliziertes Halbbild verwenden (Using Duplicated Field)	Das System verwendet ein einzelnes Halbbild zum Erzeugen des Effekts. Diese Option reduziert die vertikale Auflösung des Bilds um die Hälfte, was die Bildqualität verschlechtert.
• Beide Halbbilder verwenden (Using Both Fields)	Das System verwendet beide Halbbilder zum Erzeugen des Effekts. Diese Option wird besonders empfohlen, wenn das Videomaterial Bewegung enthält.
• Interpoliertes Halbbild verwenden (Using Interpolated Field)	Das System erzeugt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbildes im Zuspielmaterial ein zweites Halbbild für den Effekt. Dies kann dem Standbild ein etwas weicheres Aussehen verleihen.

Parameter für Variable GEschwindigkeit- und Strobe Motion-Effekte



Parameterart Global

Beschreibung Diese Parameter ermöglichen das Erzeugen und individuelle Anpassen von Variable Geschwindigkeit- und Strobe Motion-Clips anhand des ganzen aktuell im Player-Popup-Monitor angezeigten Clips oder eines Teils davon.

Steuerung Parameter für Variable Geschwindigkeit und Strobe Motion sind im Dialogfeld „Bewegungseffekt“ (Motion Effect) verfügbar. Um dieses Dialogfeld aufzurufen, klicken Sie im Player-Popup-Monitor auf die Schaltfläche „Bewegungseffekt“ (Motion Effect).

Variable Geschwindigkeit (Variable Speed)

- Dauer (Duration) Dauer des Effekts in Bildern. Durch Verdoppeln der Anzahl der Bilder halbieren Sie die aktuelle Bildrate.

- Rate — Geschwindigkeit in Bildern pro Sekunde (B/s), mit der das Video abgespielt wird. Standardgeschwindigkeit ist 30 B/s für NTSC und 25 B/s für PALVideo.
- % Geschwindigkeit (% Speed) — Geschwindigkeit in Prozent, mit der das Video abgespielt wird. Die Standardgeschwindigkeit ist 100%.



Für eine umgekehrte Bewegung bei normaler, schneller oder langsamer Wiedergabegeschwindigkeit ist ein negativer Wert bzw. Prozentsatz einzugeben.

- Anpassen und füllen (Fit To Fill) — Stellt die Parameter für variable Geschwindigkeit so ein, dass die Dauer des Bewegungseffekts genau mit der durch die IN- und OUT-Marken vorgegebenen Dauer in der Sequenz übereinstimmt.

Strobe

- Aktualisierung alle *n* Bilder (Update every *n* frames) — Geben Sie hier die Erneuerungsrate in Bildern an. So bewirkt zum Beispiel eine Rate von 5, dass jedes fünfte Bild im Strobe-Effekt erscheint.



Wenn die Renderinformationen eines Strobe-Effekts (Strobe Motion) verloren gehen, weil dieser auf eine längere Dauer getrimmt wurde, kann er nicht abgespielt werden, sondern muss zuerst neu gerendert werden.

2-Halbbilder-Bewegungseffekt rendern mit (Render 2-Field Motion Effect Using)

- Dupliziertes Halbbild (Duplicated Field) — Die Avid-Anwendung verwendet ein einzelnes Halbbild zum Erzeugen des Effekts.



Bei Zwei-Halbbilder-Material wird die gespeicherte Information um die Hälfte verringert, da eines der beiden Halbbilder verloren geht, wodurch sich die Bildqualität reduziert.

Für Ein-Halbbild-Material ist dies normalerweise die beste Lösung, da sie eine schnelle Verarbeitung ermöglicht (die anderen Optionen bieten keine Verbesserung der Effektqualität für Ein-Halbbild-Material).

Bei dieser Option werden die Effekte mit dem geringsten Zeitaufwand gerendert.

- Beide Halbbilder (Both Fields)



Die Avid-Anwendung verwendet beide Halbbilder zum Erzeugen des Effekts. So zeigen beispielsweise die ersten beiden Bilder eines 50%-Slow Motion-Effekts (halbe Wiedergabegeschwindigkeit) das ursprüngliche Bild 1 (beide Halbbilder) zweimal.

Diese Option empfiehlt sich für Einstellungen ohne Inter-Field-Motion und Standbilder.

Wenn Ihr Filmmaterial Inter-Field-Motion enthält, kann es bei dieser Methode zu geringfügigen Verschiebungen und Sprüngen des Bilds kommen, da die ursprüngliche Reihenfolge der Halbbilder nicht eingehalten wird. Ein „Halbbild 1“ kann sowohl vor *als auch* nach dem dazugehörigen „Halbbild 2“ erscheinen.

Die Effekte können relativ schnell gerendert werden. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie bei dieser Option gleichmäßig teilbare Bildraten wählen.

- Interpoliertes Halbbild (Interpolated Field)



Die Avid-Anwendung erstellt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbildes des Zuspielmaterials ein zweites Halbbild für den Effekt.

Diese Option berechnet den Bewegungseffekt anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da die Avid-Anwendung alle Halbbilder berücksichtigt, ohne ihre ursprüngliche Reihenfolge zu stören, kann so der weichste Effekt erzielt werden.

Bei dieser Option wird mehr Zeit zum Rendern benötigt als bei den anderen Optionen.

- MAZ-Format (VTR-Style)



Die Avid-Anwendung erstellt ein zweites Halbbild für den Effekt, indem es ausgewählte Videohalbbilder des Originalmaterials um eine ganze Bildzeile verschiebt. Ein ähnliches Verfahren wird auch bei erstklassigen professionellen Videorecordern angewendet, wenn Filmmaterial unter Normalgeschwindigkeit abgespielt wird.

Diese Option erzeugt den Bewegungseffekt ebenfalls anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da die Pixel jedoch nicht gefiltert werden, ist das endgültige Bild schärfer als bei „Interpoliertes Halbbild“ (Interpolated Field). Bei bestimmten Geschwindigkeiten flattert das Bild eventuell.

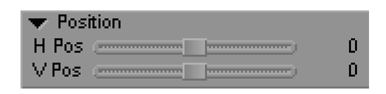
Das Rendern von Effekten, die mit dieser Option oder mit „Interpoliertes Halbbild“ (Interpolated Field) erzeugt wurden, nimmt mehr Zeit in Anspruch als das Rendern von Effekten, die unter Verwendung von „Dupliziertes Halbbild“ (Duplicated Field) oder „Beide Halbbilder“ (Both Fields) erzeugt wurden.

• Rendereinstellung ignorieren (Ignore Render Setting)	Wenn in der Option „Bewegungseffekte rendern mit“ (Motion Effects Render Using) in der aktiven Rendereinstellung ein bestimmter Bewegungseffekttyp festgelegt wurde, wählt die Avid-Anwendung automatisch diesen Typ aus, deaktiviert alle anderen Bewegungseffekttyp-Optionen und zeigt das Kontrollkästchen „Rendereinstellung ignorieren“ (Ignore Render Setting) an. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Render-Einstellung ignorieren“ (Ignore Render Setting), um die aktive Rendereinstellung vorübergehend aufzuheben und alle vier Bewegungseffekttypen verfügbar zu machen.

Parameter für Plug-In-Effekte

Bei Installation von Plug-In-Effekten von Drittherstellern konsultieren Sie am besten die Dokumentation, die der Hersteller mitliefert. Eine Beschreibung zum Installieren und zur Verwendung von Plug-In-Effekten anderer Hersteller finden Sie unter „Verwenden von Plug-In-Effekten von Drittanbietern“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

Position



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Legt die horizontale und die vertikale Position des Effekts fest.	
Steuerung	H Pos (horizontale Position)	Bewegt das Video von einer Seite zur anderen. Die Werte können zwischen -999 und +999 liegen. Negative Werte verschieben das Bild nach links. Positive Werte verschieben es nach rechts.
	V Pos (vertikale Position)	Bewegt das Video auf- und abwärts. Die Werte können zwischen -999 und +999 liegen. Negative Werte verschieben das Bild nach oben. Positive Werte verschieben es nach unten.

Scroll Position

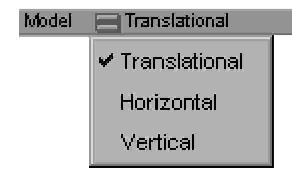


Wenn Sie beim Ändern der Bildlaufposition eines Rolltitels alle Keyframes markieren, wirkt sich diese Einstellung auf alle Keyframes aus und der Titel bewegt sich nicht mehr. Markieren Sie daher die richtigen Keyframes!

Region-Stabilize-Parameter

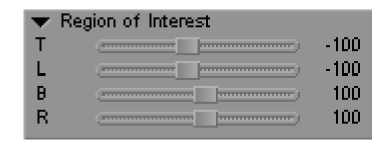
Diese Parameter gelten nur für den Region-Stabilize-Effekt. Sie dienen dazu, die Art der Stabilisierung und den Bereich des Bilds festzulegen, der fixiert werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Modell



Parameterart	Global	
Beschreibung	Mit dem Parameter „Modell“ (Model) wählen Sie die Art der Stabilisierung aus. Nur für den Region-Stabilize-Effekt verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.	
Optionen	Gleichmäßig (Translational)	Der statische Bereich („Region of Interest“) wird sowohl entlang der horizontalen als auch entlang der vertikalen Achse fixiert.
	Horizontal	Verhindert horizontale Bewegung im statischen Bereich. Objekte in diesem Bereich können sich zwar in vertikaler, nicht jedoch in horizontaler Richtung bewegen.
	Vertikal (Vertical)	Verhindert vertikale Bewegung im statischen Bereich. Objekte in diesem Bereich können sich zwar in horizontaler, nicht jedoch in vertikaler Richtung bewegen.

Statischer Bereich



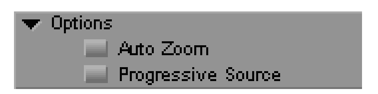
Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Mit diesem Parameter legen Sie den zu fixierenden Bereich des Bildes fest. Nur für den Region-Stabilize-Effekt verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Steuerung

O, oben (T, top) L, links (L, left) U, unten (B, bottom) R, rechts (R, right)	Legt die Ecken des statischen Bereichs fest. Die Werte werden relativ zur Mitte des Bildschirms angegeben.  *Sie können die Größe und Position des statischen Bereichs auch durch Ziehen des Umrisses im Effektvorschaumonitor ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Bearbeiten von Effekten“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.*

Auto Zoom



Parameterart Global

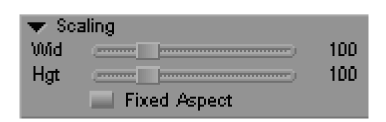
Beschreibung Beim Stabilisieren werden schwarze Ränder an den neu positionierten Bildern sichtbar. Die Funktion „Auto-Zoom“ (Auto Zoom) gleicht dies aus, indem sie die Größe und gegebenenfalls auch die Position des Clips ändert und so die Kanten entfernt. Nur für den Region-Stabilize-Effekt verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Progressives Material



Parameterart	Global
Beschreibung	Wenn das Material progressiv (nicht interlaced) erfasst oder in dieses Format konvertiert wurde, wirkt der Effekt mit dieser Option fließender.

Skalierung (Scaling)



Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Bewirkt eine Größenänderung des Effekts durch Anpassen der Höhe und Breite.	
Steuerung	Breite (Wid - Width)	Bestimmt die Breite des Bilds, wenn „Festes Seitenverhältnis“ (Fixed Aspect) deaktiviert wurde. Die Werte reichen von 0 bis 400.
	Höhe (Hgt - Height)	Bestimmt die Höhe des Bildes, wenn „Festes Seitenverhältnis“ (Fixed Aspect) deaktiviert wurde. Die Werte reichen von 0 bis 400.
	Festes Seitenverhältnis (Fixed Aspect)	Legt fest, welche Positions- und Größenparameter angezeigt werden. Wenn der Parameter „Festes Seitenverhältnis“ (Fixed Aspect) aktiviert ist, kann das Seitenverhältnis des Bildes nicht geändert werden. Die Regler „Breite“ (Wid - Width) und „Höhe“ (Hgt - Height) sind gekoppelt und bewegen sich gemeinsam.

Transition-Parameter



Parameterart Global

Beschreibung Übergangsparameter (Transition) ermöglichen es Ihnen, den Startpunkt des Übergangs relativ zum Schnittpunkt und zur Länge des Übergangs zu bestimmen. Die Übergangsparameter werden im unteren Bereich des Effekt-Editors angezeigt. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Übergangseffekten finden Sie unter „Arbeiten mit Übergangseffekten“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Steuerung Schaltfläche „Position des Übergangseffekts“

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Position des Übergangseffektes“ (Transition Effect Alignment) und wählen Sie im Popup-Menü, das daraufhin angezeigt wird, eine der Positionsoptionen.

Ende am Schnitt (Ending at Cut): Der Übergangseffekt beginnt einige Bilder (die Anzahl wird durch die Dauer definiert) vor dem Schnitt, und der Effekt endet am Schnittpunkt im Video.

Am Schnittpunkt zentrieren (Centered on Cut): Der Übergang ist am Schnitt zentriert, der Effekt wird also zur Hälfte vor und zur Hälfte nach dem Schnittpunkt abgespielt.

Start beim Schnitt (Starting at Cut): Der Übergangseffekt beginnt unmittelbar nach dem letzten Bild des zu Ende gehenden Videomaterials.

Benutzerdefinierter Start (Custom Start): Hier können Sie die Anzahl der Bilder vor und nach dem Schnitt festlegen, die in den Effekt einbezogen werden sollen.

Feld „Länge des Übergangseffekts“ 0:00

Klicken Sie in das Feld, und geben Sie die gewünschte Dauer des Übergangseffekts ein. Das Format, in dem die Länge des Übergangseffekts angezeigt wird (1:00 bedeutet z. B. 1 Sekunde und 0 Bilder), richtet sich nach der Einstellung, die am oberen Rand des „Effektvorschaumonitors“ (Effect Preview Monitor) für „Länge des Übergangseffekts“ (Transition Effect Duration) gewählt wurde.

2D-Effekte

In diesem Abschnitt werden die 2D-Effekte nach Kategorien aufgeführt. Innerhalb jeder Kategorie wurden sie alphabetisch geordnet.Die Parameter zu jedem Effekt werden hier aufgeführt; eine Beschreibung finden Sie unter „2-D-Effektparameter“ auf Seite 20.

- Blendeneffekte
- Box-Wischblendeneffekte
- Überlagerungseffekte
- Kantenwischblenden
- Filmeffekte
- Illusion FX
- Bildeffekte
- Key-Effekte
- L-Überlagerungseffekte
- Matrix-Wischblende

- Bewegungseffekte
- Peel-Effekte
- Schiebeblenden
- Sägezahn-Wischblenden
- Trickblenden
- Spin-Effekte
- Squeeze-Effekte
- Timewarp
- Titeleffekte

Blendeneffekte

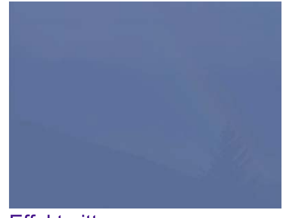
Blendeneffekte (Blend) sind allgemeine Zweikanaleffekte, die für Übergänge oder Segmente mit mehreren Ebenen benutzt werden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Dip-to-Color
- Überblendung
- Fade from Color
- Fade-to-Color
- Bild-im-Bild
- Doppelbelichtung

Siehe auch „Filmüberblendung“ auf Seite 153 und „Film ein-/ausblenden“ auf Seite 154.

Dip-to-Color


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Blenden (Blend)

Anwenden auf Übergänge

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Blendet von der vorherigen Szene auf Schwarz, Weiß oder eine beliebige Farbe und dann auf die nachfolgende Szene.

Überblendung


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Blenden (Blend)
Anwenden auf	Übergänge
Parameter	Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Überblendet Bilder der vorherigen Szene nach und nach mit der nachfolgenden Szene.

Fade from Color


Anfangsfarbe


Effektmitte

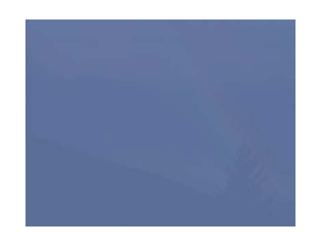

Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Blenden (Blend)
Anwenden auf	Übergänge
Parameter	Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Blendet von einer beliebigen Farbe auf das nachfolgende Videomaterial.

Fade-to-Color


Vorherige Szene


Effektmitte


Endfarbe

Effektsymbol

Effektkategorie Blenden (Blend)

Anwenden auf Übergänge

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Blendet von der vorherigen Szene auf eine beliebige Farbe.

Bild-im-Bild

		
Untere Spur	PIP als Segmenteffekt	Obere Spur

Effektsymbol 

Effektkategorie Blenden (Blend)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Quellen wechseln, Animation umkehren (level, swap sources, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis

Position - horizontale Position, vertikale Position

Beschneiden - oben, unten, links, rechts



Sie können Bild-im-Bild-Effekte (Picture-in-Picture) zu erweiterten Keyframes heraufstufen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Arbeiten mit erweiterten Keyframes“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

Beschreibung

Erzeugt ein Bild innerhalb eines Bilds. Das Videomaterial aus der höheren Ebene, wo der Effekt angewandt wird, wird innerhalb des Videos auf der unteren Ebene sichtbar. Bei Anwendung auf einen Übergang erscheint das nachfolgende innerhalb des vorherigen Videomaterials.

Sie können ienen Bild-im-Bild-Effekt (Picture in Picture) zu 3-D hochstufen oder mit einem 3-D-Bild-im-Bild-Effekt aus der Kategorie „Xpress 3-D-Effekt“ (Xpress 3D Effect) beginnen. Weitere Informationen zu 3-D-Effektparametern finden Sie unter „3-D-Effektparameter“ auf Seite 274.

Doppelbelichtung





Untere Spur

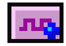


Doppelbelichtungseffekt



Obere Spur

Effektsymbol



Effektkategorie

Blenden (Blend)

Anwenden auf

Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Beschreibung

Mischt das Bild aus der oberen Videospur (wo der Effekt wirksam ist) über eine gewisse Zeit mit dem Bild aus der unteren Videospur. Bei einer „Pegeleinstellung“ (Level) von 100 Prozent ist nur das Videobild aus der oberen Spur (auf die der Effekte angewandt wurde) sichtbar. Ist der Pegel auf 0 Prozent eingestellt, ist nur das Bild aus der unteren Spur sichtbar.

Box-Wischblendeneffekte

Bei Box-Wischblendeneffekten (Box Wipe) wird ein Videokanal über einem anderen aufgedeckt, wobei vordefinierte, sich vergrößernde Rechtecke benutzt werden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Box unten
- Unten links nach oben rechts
- Unten rechts nach oben links
- Box links
- Box rechts
- Box oben
- Oben links nach unten rechts
- Oben rechts nach unten links



Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter *„Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 271.*

Box unten


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Box-Wischblende (Box Wipe)
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des unteren Bildschirmrandes, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Unten links nach oben rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Box-Wischblende (Box Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der linken unteren Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Unten rechts nach oben links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Box-Wischblende (Box Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Box links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box-Wischblende (Box Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

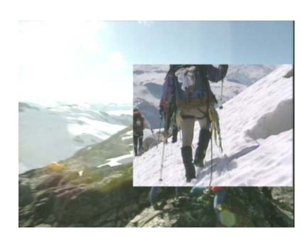
Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des linken Bildschirmrandes, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Box rechts



Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Box-Wischblende (Box Wipe)
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des rechten Bildschirmrands, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Box oben





Vorherige Szene





Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box-Wischblende (Box Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der Mitte des oberen Bildschirmrands, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Oben links nach unten rechts




Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Box-Wischblende (Box Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der linken oberen Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Oben rechts nach unten links



Vorherige Szene



Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Box-Wischblende (Box Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer Box in der rechten oberen Ecke des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und so die vorherige Szene überdeckt.

Überlagerungseffekte

Die Überlagerungseffekte überlagern einen Videokanal mit einem anderen, wobei sie einem vordefinierten Pfad folgen. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Unten links nach oben rechts
- Unten rechts nach oben links
- Unten nach oben
- Links nach rechts
- Rechts nach links
- Oben links nach unten rechts
- Oben rechts nach unten links
- Oben nach unten



Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter „Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 271.

Unten links nach oben rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Überlagerung

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

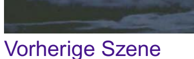
Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von links unten nach rechts oben über die vorherige Szene.

Unten rechts nach oben links



Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Überlagerung

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich von rechts unten nach links oben über die vorherige Szene.

Unten nach oben


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Überlagerung
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene schiebt sich von unten nach oben über die vorherige Szene.

Links nach rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Überlagerung

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich vom linken Rand nach rechts über die vorherige Szene.

Rechts nach links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Überlagerung

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich vom rechten Rand nach links über die vorherige Szene.

Oben links nach unten rechts



Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Überlagerung
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene schiebt sich von links oben nach rechts unten über die vorherige Szene.

Oben rechts nach unten links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Überlagerung
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene schiebt sich von rechts oben nach links unten über die vorherige Szene.

Oben nach unten


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Überlagerung
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit einer oder mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene schiebt sich von oben nach unten über die vorherige Szene.

Kantenwischblenden

Kantenwischblenden decken einen Videokanal über einem anderen auf, indem sie das darunter liegende Bild mit einer Kante „wegwischen". Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Horizontal
- Horizontal öffnen
- Diagonal links unten
- Diagonal rechts unten
- Diagonal links oben
- Diagonal rechts oben
- Vertikal
- Vertikal öffnen

Horizontal


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Kantenwischblende (Edge Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene breitet sich vom linken zum rechten Bildrand hin aus und überdeckt so die vorherige Szene.

Horizontal öffnen


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie Kantenwischblende (Edge Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

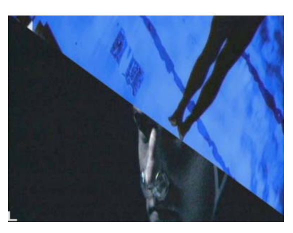
Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem vertikalen Streifen in der Bildschirmmitte. Der Streifen erweitert sich dann nach rechts und nach links und wischt so die vorherige Szene weg.

Diagonal links unten




Vorherige Szene




Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Kantenwischblende (Edge Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der linken unteren Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach rechts oben über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Diagonal rechts unten


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Kantenwischblende (Edge Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

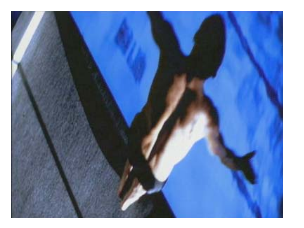
Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der rechten unteren Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach links oben aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

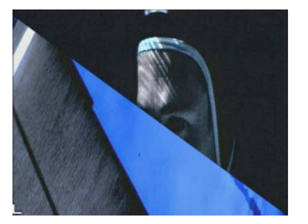
Diagonal links oben

		
Vorherige Szene	Effektmitte	Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Kantenwischblende (Edge Wipe)
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt in der linken oberen Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach rechts unten aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Diagonal rechts oben


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Kantenwischblende (Edge Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der rechten oberen Ecke des diagonal geteilten Bildschirms und breitet sich allmählich nach links unten aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Vertikal

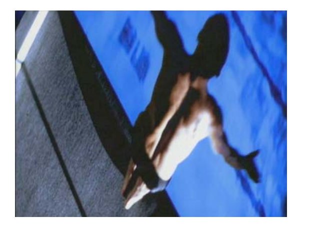

Vorherige Szene

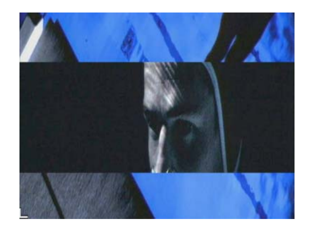

Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Kantenwischblende (Edge Wipe)
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt am oberen Rand des Bildschirms und dehnt sich nach unten über den ganzen Bildschirm aus.

Vertikal öffnen


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Kantenwischblende (Edge Wipe)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness

Farbübergang - Farbton, Sättigung, Luminanz

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem horizontalen Streifen in der Bildschirmmitte. Dieser dehnt sich allmählich nach oben und nach unten aus, bis er den Bildschirm füllt.

Filmeffekte

Die „Filmeffekte“ (Film Effects), die auf einigen Systemen verfügbar sind, simulieren viele der optischen Effekte, die in einem Kopierwerk möglich sind. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- 1,66 Maske
- 1,85 Maske
- 16:9 Maske
- Anamorphe Maske
- Blowup
- Filmüberblendung
- Film ein-/ausblenden
- Maske

1,66 Maske





Originalbild



1:1,66 Maskeneffekt

Effektsymbol 

Effektkategorie Film

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis

Position - horizontale Position, vertikale Position

Beschreibung Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Dieses Rechteck ist 1,66 mal breiter als hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

1,85 Maske

Effektsymbol

Effektkategorie Film

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis

Position - horizontale Position, vertikale Position

Beschreibung Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Dieses Rechteck ist 1.85 mal breiter als hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

16:9 Maske

Effektsymbol

Effektkategorie Film

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis

Position - horizontale Position, vertikale Position

Beschreibung Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Das zentrierte Rechteck ist 16 Einheiten breit und 9 Einheiten hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

Anamorphe Maske

Effektsymbol	
Effektkategorie	Film
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis Position - horizontale Position, vertikale Position
Beschreibung	Maskiert alle Bildbereiche, die sich nicht innerhalb eines zentrierten Rechtecks befinden. Dieses Rechteck ist 2,35 mal breiter als hoch. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit einem schwarzen Hintergrund maskiert.

Blowup


Originalbild

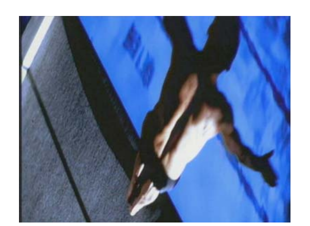

Blowup-Effekt

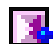
Effektsymbol	
Effektkategorie	Film
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis Position - horizontale Position, vertikale Position Beschneiden - oben, unten, links, rechts
Beschreibung	Der Effekt ändert die Größe des Bilds und den Ausschnitt, der dargestellt wird.

Filmüberblendung


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Film

Anwenden auf Übergänge

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

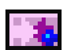
Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Überblendet das vorherige Bild nach und nach mit dem nachfolgenden. Der Parameter Level ist anhand der Kodak™-Spezifikationen voreingestellt. Es wird davon abgeraten, den Parameter für diesen Effekt zu ändern.

Bei einer „Pegeleinstellung“ (Level) von 0% ist nur das erste Bild sichtbar. Bei einer „Pegeleinstellung“ (Level) von 100% erscheint nur das nachfolgende Bild.

Die voreingestellten Parameter dieser Überblendung simulieren die Wirkung von Licht auf den Film während der Überblendung auf ein anderes, nicht schwarzes Bild.

Film ein-/ausblenden

Effektsymbol	
Effektkategorie	Film
Anwenden auf	Übergänge
Parameter	Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration)
Beschreibung	Überblendet die Bilder des vorherigen Materials nach und nach mit denen des nachfolgenden. Der Parameter „Pegel“ (Level) ist anhand der Kodak-Spezifikationen voreingestellt. Es wird davon abgeraten, den Parameter für diesen Effekt zu ändern. Bei einer „Pegeleinstellung“ (Level) von 0% ist nur das erste Bild sichtbar. Bei einer „Pegeleinstellung“ (Level) von 100% erscheint nur das nachfolgende Bild. Die voreingestellten Parameter dieser Überblendung simulieren die Wirkung von Schwarzfilm auf den Film. Verwenden Sie diesen Effekt zum Ein- und Ausblenden.

Maske

Effektsymbol	
Effektkategorie	Film
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis Position - horizontale Position, vertikale Position
Beschreibung	Maskiert Bereiche des Bildes, die nicht im Innern eines Rechtecks liegen, das durch die Parameter „Skalierung“, „Festes Seitenverhältnis“ und „Position“ (Scaling, Fixed Aspect und Position) definiert wurde. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit der Hintergrundfarbe des Effekts maskiert.

Illusion FX

Die Illusion FX-Kategorie enthält AVX-Plug-Ins, die Sie wie alle anderen AVX-Plug-Ins benutzen können. Weitere Informationen zu AVX-Plug-Ins finden Sie unter „Verwenden von Plug-In-Effekten von Drittanbietern" im Handbuch „Effekte" oder in der Hilfe.Die Illusion FX-Kategorie enthält folgende Effekte:

- Color Mix
- Crystal
- Film Grain
- Flare
- FluidBlur
- FluidColorMap
- FluidMorph
- Iris
- Kaleidoscope
- Lightning
- Melt
- Motion Blur
- Seite abrollen (Page Curl)
- Particle Blast
- Particle Orbit
- Particle Wind
- Pattern Generator
- Pinch
- Radial Blur
- Random Blend
- Ripple
- Rollup

- Shear
- Sparkler
- Sphere
- Swirl
- Timecode
- Twist
- Wave

Color Mix



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Color Mix“ - Farbstufe, Farbe (color level, color)
Beschreibung	Ermöglicht es Ihnen, Farbeffekte über Keyframes zu steuern.

Crystal



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Crystal“ - Größe, Flimmern, Ausgangswert und Antialias (size, jitter, random seed, anti-alias) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Bildet mithilfe von Polygonen einen Mosaikeffekt. Die Größe der Polygone und ihre Formgestaltung können gesteuert werden.

Film Grain



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Film Grain“ - Niveau, Größe, Farbe, Halbbildmodus, helle Bereiche und dunkle Bereiche (level, size, color, field mode, hilite grain, shadow grain)
Beschreibung	Verleiht Videoclips eine körnige Struktur, um Fehler zu simulieren, die bei manchen Arten von Filmmaterial, z. B. 16mm-Film, vorhanden sind.

Flare



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Flare“ - Helligkeit, Größe, Breite, Menge, Ausgangswert, x, y (brightness, size, width, amount, random seed, X, Y)
Beschreibung	Erzeugt einen zufälligen Lichtkreis. Helligkeit, Größe und Mittelpunkt können festgelegt werden.

FluidBlur

Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „FluidBlur“ - Unschärfe, untere Bewegungsgrenze, obere Bewegungsgrenze, Übertrag, Vorderkante scharf einstellen, progressives Material (blur amount, lower motion threshold, upper motion threshold, trail, sharpen leading edge, progressive source) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)

Beschreibung Lässt bewegte Objekte verschwimmen. Je schneller sich die Objekte bewegen, desto stärker verschwimmen sie. Es werden nur Objekte berücksichtigt, die sich von einem Bild zum nächsten bewegen.



FluidBlur erzeugt einen qualitativ besseren Effekt als der Motion Blur-Effekt, da die Objekte in Bewegungsrichtung verschwimmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "Motion Blur" auf Seite 1-166. Dieser Effekt muss vor der Wiedergabe gerendert werden.

FluidColorMap

Anwenden auf Segmente

Effektkategorie Illusion FX

Parameter Eingangsparameter für „FluidColorMap“ - Grenze für Minimalbewegung, Grenze für Maximalbewegung, Helligkeit, Grundsättigung, progressives Material (min motion threshold, max motion threshold, brightness, constant saturation, progressive source)

Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)

Beschreibung Erzeugt eine Animation anhand der Bewegung in einer Szene. Der Effekt verbindet Bewegung und Farbwerte auf folgende Weise:

- Jede Bewegungsrichtung entspricht einem eindeutigen Chromawert (Farbe). Für jede Bewegung in einem 360-Grad-Kreis wird eine andere Farbe verwendet. Die Anwendung verwendet das Vectorscope-Layout (aus dem Videoeingabe-Tool) als Kompass für die Farbwerte.
- Die Stärke der Bewegung wirkt sich auf die Werte von „Luminanz“ (Helligkeit - Luminance) und „Farbsättigung“ (Color Saturation) aus. Die Bewegungsstärke wird durch die Anzahl der Pixel definiert, um die ein Objekt zwischen zwei Bildern (oder Halbbildern) verschoben wird.

FluidMorph

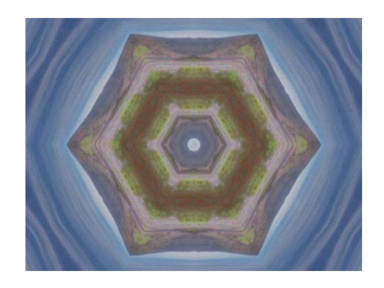
Anwenden auf	Übergänge
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Quelle - Standbild, Videokanal (still image, video stream) Eingangsparameter für „FluidMorph“ - Abstimmung, Quellen wechseln, progressives Material (feature match, swap sources, progressive source) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Lässt Sie einen Morph-Effekt zwischen zwei Clips erzeugen.

Iris



Anwenden auf	Übergänge
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Iris“ - Menge, Übergangsbereich, x, y, Quellen wechseln (amount, softness, X, Y, swap sources)
Beschreibung	Blendet den Vordergrundclip aus, um den Hintergrundclip anzuzeigen, indem sich ein Kreis vom Mittelpunkt her öffnet. Die Softness des Kreisumfangs kann festgelegt werden.

Kaleidoscope



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Kaleidoscope“ - Symmetrie, Winkel, Skalierung (symmetry, angle, scale) Mitte - x, y Offset - x, y, Antialias (X, Y, anti-alias) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Erzeugt einen Effekt, der einem Kaleidoskop ähnelt. Die Anzahl, Ausrichtung und Position der Spiegel sowie der Ausgangsbereich für den Effekt können gesteuert werden.

Lightning



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Erzeugung - Menge, Teilungswahrscheinlichkeit, Ausgangswert, Rendermodus (amount, branch probability, random seed, render mode) Kern - Breite, Farbe (width, color) Leuchten - Breite, Farbe (width, color)
Beschreibung	Erzeugt ein zufälliges Blitzmuster.

Melt



Anwenden auf Übergänge

Effektkategorie Illusion FX

Parameter Eingangsparameter für „Melt“ - Zerfließen, Umkehrung, Menge, Stärke, Ausgangswert, Antialias, Quellen wechseln (bleed, melt up, amount, strength, random seed, anti-alias, swap sources)

Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)

Beschreibung Lässt den Vordergrundclip zerfließen, um den Hintergrundclip freizugeben. Der Vordergrundclip „schmilzt“ und fließt nach unten aus dem Bild, wobei er in einem zufälligen Muster „flüssig“ in horizontaler Richtung verzerrt wird; in vertikaler Richtung bleibt er unverändert. Die Stärke der Verzerrung kann definiert werden.

Motion Blur



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Motion Blur“ - Menge, Richtung (amount, direction)
Beschreibung	Mit diesem Effekt können Sie die Kanten sich bewegender Objekte verwischen. Siehe auch „FluidBlur“ auf Seite 160.

Seite abrollen (Page Curl)



Anwenden auf Übergänge

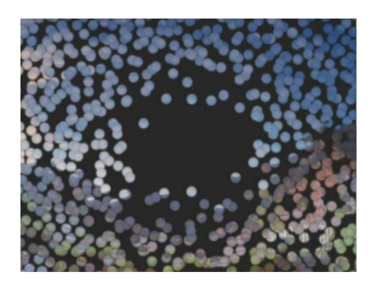
Effektkategorie Illusion FX

Parameter Eingangsparameter für „Page Curl“ - Nach links umschlagen, Umkehren, Quellen wechseln (turn left, reverse, swap sources)

Dieser Effekt ist dem Rollup-Effekt sehr ähnlich. Rollup bietet mehr Flexibilität, doch Page Curl versieht die Kante der gerollten „Seite“ mit einem Lichtreflex (Highlight). Weitere Informationen finden Sie unter „Rollup“ auf Seite 177.

Beschreibung Dieser Effekt behandelt den Vordergrundvideokanal wie ein Blatt Papier, das umgeblättert wird, sodass die darunter liegende Seite sichtbar wird.

Particle Blast



Anwenden auf	Übergänge
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Particle Blast“ - Menge, Größe, Abstand, Impuls, Impulszufälligkeit, Geschwindigkeit, Geschwindigkeitszufälligkeit, Beschleunigung, Unebenheit, Quellen wechseln (amount, size, spacing, front speed, front randomness, speed, speed randomness, acceleration, bumpiness, swap sources) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Unterteilt das Vordergrundbild in kreisförmige Partikel und „bläst“ diese dann vom Zentrum nach außen aus dem Bild.

Particle Orbit



Anwenden auf Übergänge

Effektkategorie Illusion FX

Parameter Eingangsparameter für „Particle Orbit“ - Menge, Größe, Abstand, Unebenheit, Geschwindigkeit, Quellen wechseln (amount, size, spacing, bumpiness, speed, swap sources)

Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)

Beschreibung Unterteilt das Vordergrundbild in kreisförmige Partikel, die dann um ihre Ausgangsposition kreisen. Größe und Abstand der Partikel können definiert werden.

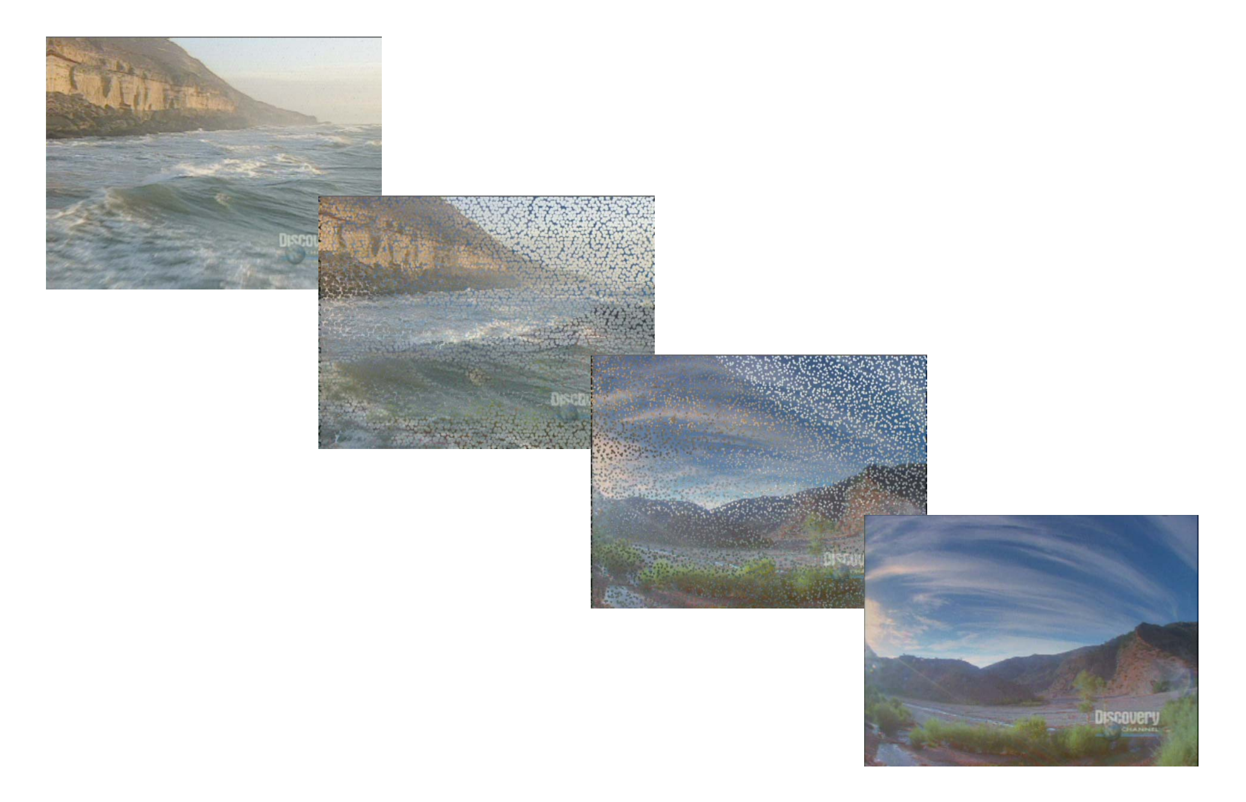
Beispiel für Particle Orbit

Wenn Sie diesen Effekt als Übergangseffekt verwenden möchten, sollten Sie folgende Parameteränderungen vornehmen:

- Stellen Sie beim ersten Keyframe die Anfangswerte für „Menge“ (Amount) und „Unebenheit“ (Bumpiness) auf 0 ein, sodass der Übergang langsam beginnt.
- Mit einem zusätzlichen Keyframe erhöhen Sie den Wert für „Menge“ (Amount) während des Übergangs. Ändern Sie den Wert beispielsweise von 0 auf 40.
- Stellen Sie beim selben Keyframe den Wert für „Größe“ (Size) ein. Verringern Sie ihn beispielsweise von 10 auf 0.

- (Option) Erhöhen Sie beim selben Keyframe den Wert für „Unebenheit“ (Bumpiness). Wenn Sie den Wert für „Unebenheit“ (Bumpiness) erhöhen, erhalten die Teilchen zusätzliche Plastizität. Ändern Sie den Wert beispielsweise von 0 auf 100.

In der folgenden Abbildung sind vier Bilder eines Übergangseffekts dargestellt, für die die Werte des Beispiels verwendet wurden.

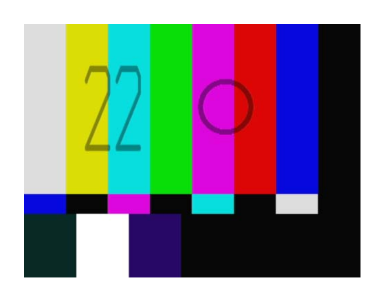


Particle Wind



Anwenden auf	Übergänge
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Particle Wind“ - Menge, Größe, Abstand, Impuls, Impulszufälligkeit, Geschwindigkeit, Geschwindigkeitszufälligkeit, Beschleunigung, Winkel, Unebenheit, Quellen wechseln (amount, size, spacing, front speed, front randomness, speed, speed randomness, acceleration, angle, bumpiness, swap sources) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Unterteilt das Vordergrundbild in kreisförmige Partikel und „bläst“ diese dann in einer bestimmten Richtung aus dem Bild.

Pattern Generator



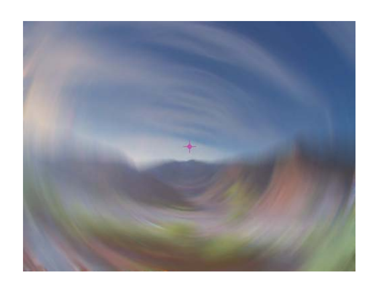
Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Hintergrund - Mustertypen, Achse, Grundfarbe (pattern type, axis, base color) Nummer - Zahlen-Offset, Opazität, Schriftgröße, Strichstärke, Textfarbe, x, y (number offset, opacity, text size, stroke width, text color, X, Y) Kreis - Größe, Breite, Opazität, Farbe, x, y (size, width, opacity, color, X, Y)
Beschreibung	Erstellt unter Verwendung einer Volltonfarbe, einer Gruppe von Farbbalken oder eines Gitters einen Clip. Die Bilder können automatisch nummeriert und ein Kreis kann animiert werden. Dieser Effekt ist vor allem für Testzwecke geeignet.

Pinch



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Pinch“ - Menge, Größe, x, y, Antialias (amount, size, X, Y, anti-alias) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Zieht das Bild nach innen zu einem benutzerdefinierten Punkt oder schiebt es von dort nach außen. Sowohl die Art und Stärke der Verzerrung als auch der betroffene Bereich können definiert werden.

Radial Blur



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Eingangsparameter	Eingangsparameter für „Radial Blur“ - Zoom, Winkel, x, y, Rendermodus (zoom, angle, X, Y, render mode) *Das Rendern dieses Effekts kann eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen. Je größer der Winkel, desto länger dauert das Rendern.* Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Verwischt das Bild im Verhältnis zu einem benutzerdefinierten Punkt nach innen oder außen oder entlang einer benutzerdefinierten Drehung. Der Zoomfaktor lässt sich festlegen.

Random Blend



Anwenden auf	Übergänge
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Random Blend“ - Menge, Zufallsskalierung, Quellen wechseln (amount, random scale, swap sources)
Beschreibung	Verwendet ein Zufallsmuster zum Mischen der Bilder aus dem zu Ende gehenden und dem nachfolgenden Video.

Ripple



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Bewegung (Motion) - Menge, Wellengeschwindigkeit, Ausdehnung, Reflexion (amount, wave speed, ripple spread, reflections) Erzeugung - Stärke, Länge, Anzahl der Ripples, Ausgangswert, Antialias (strength, length, number of ripples, random seed, anti-alias) Illumination - Farbe, Winkel (color, angle) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Erzeugt „Wellen“ im Bild, so als würden Sie einen Stein ins Wasser werfen. Die Anzahl der Wellen, ihre Größe, Geschwindigkeit und Verteilung sowie die Farbe und Richtung des Lichts können definiert werden.

Rollup



Anwenden auf Übergänge

Effektkategorie Illusion FX

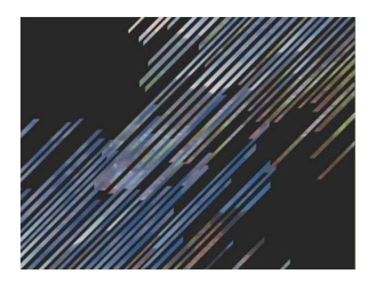
Parameter Eingangsparameter für „Rollup“ - Menge, Rollengröße, Richtung, Antialias, Quellen wechseln (amount, curl size, direction, anti-alias, swap sources)

Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)

Beschreibung Rollt den Vordergrundclip hoch, um den Hintergrundclip freizugeben. Größe und Richtung für das Aufrollen können definiert werden.

Dieser Effekt ist dem Page Curl-Effekt sehr ähnlich. Rollup bietet mehr Flexibilität, doch Page Curl versieht die Kante der gerollten „Seite“ mit einem Lichtreflex (Highlight). *Weitere Informationen finden Sie unter „Seite abrollen (Page Curl)“ auf Seite 167.*

Shear



Anwenden auf	Übergänge
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Shear“ - Menge, min. Breite, max. Breite, Zufälligkeit der Breite, Verteilung, Winkel, Ausgangswert, Antialias, Quellen wechseln (amount, min width, max width, width randomness, spread, angle, random seed, anti-alias, swap sources) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Unterteilt den Vordergrundclip in Streifen (Lamellen) und zieht diese abwechselnd in entgegengesetzten Richtungen aus dem Bild, um so den Hintergrundclip freizulegen.

Sparkler



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Erzeugungsparameter	Erzeugung - Erzeugungsrate, Lebensdauer, x, y, Verknüpfungsgeschwindigkeit, Länge, Tendenz x, Tendenz y (birth rate, lifetime, X, Y, link speed, length, speed bias X, speed bias Y) Bewegung (Movement, Sparkler) - Geschwindigkeit, Schwerkraft, Luftwiderstand, Wind x, Wind y, Turbulenz (speed, gravity, air resistance, wind X, wind Y, turbulence) Leuchten - Leuchtradius, Farbe (glow radius, color) Kern - Kernradius, Farbe (core radius, color)
Beschreibung	Erzeugt zufällige Funken in der Art eines Feuerwerks. Die Zahl und die Art der Funken lassen sich bestimmen.

Sphere



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Sphere“ - Menge, Größe, x, y, Antialias (amount, size, X, Y, anti-alias) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Erzeugt eine kugelförmige Verzerrung des Bilds. Größe und Position der Kugel können definiert werden.

Swirl



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Swirl“ - Menge, Größe, x, y, Antialias (amount, size, X, Y, anti-alias) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Es entsteht eine Verzerrung, indem die Pixel innerhalb eines kreisförmigen Bereichs durcheinandergewirbelt werden. Größe und Position des Kreises sowie die Stärke des Wirbels können definiert werden.

Timecode



Anwenden auf Segmente

Effektkategorie Illusion FX

Parameter Eingangsparameter für „Timecode“ - Timecode-Farbe, Timecode-Schriftart und -Schriftgröße, x, y, Timecode-Typ, Bilder pro Fuß (timecode color, timecode font and size, X, Y, timecode type, frames per foot)

Start-Timecode - Starttag, Startstunde, Startminute, Startsekunde, Startbild (starting day, starting hour, starting minute, starting second, starting frame)

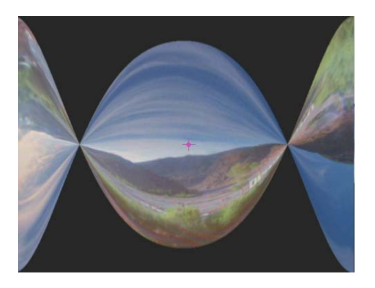
Beschreibung Mit diesem Effekt kann ein Clip mit einem Burn-in-Timecode versehen werden. Das System erhöht den Timecode automatisch für jedes Bild des Clips. Dieser Effekt kann bei Projekten mit 30, 24 und 25 B/s eingesetzt werden.

Er eignet sich vor allem für Video-Mixdown oder beim Anwenden eines Effekts auf eine separate, nicht geschnittene Video-Füllspur, die über allen anderen Spuren spielt. Die Anwendung des Effekts auf benachbarte Clips kann zeitaufwändig sein, weil Sie zuerst den Effekt anwenden, dann den entsprechenden Start-Timecode finden und schließlich den Effekt für jeden Clip rendern müssen.

 *In Matchback-Projekten werden Fuß und Bilder nicht korrekt angegeben.*

 *Das System nutzt in einem solchen Fall den nativen Timecode. So verwendet das System bei einem 24p-Projekt den 24-B/s-Timecode ohne Bildauslassung.*

Twist



Anwenden auf	Segmente
Effektkategorie	Illusion FX
Parameter	Eingangsparameter für „Twist“ - Menge, x, y, Achse, Antialias (amount, X, Y, axis, anti-alias) Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)
Beschreibung	Verzerrt das Bild durch Drehen der beiden Enden in entgegengesetzte Richtungen. Sowohl die Position als auch die Stärke der Drehung können definiert werden.

Wave



Anwenden auf Segmente

Effektkategorie Illusion FX

Parameter Eingangsparameter für „Wave“ - Menge, minimale Größe, maximale Größe, horizontale Verzerrung, vertikale Verzerrung, Anzahl der Wellen, Geschwindigkeit, Ausgangswert, Antialias (amount, minimum size, maximum size, horizontal factor, vertical factor, number of waves, speed, random seed, anti-alias)

Rand - links, rechts, oben, unten (left, right, top, bottom)

Beschreibung Verzerrt das Bild durch Anwendung einer benutzerdefinierten Anzahl von Wellen. Die Größe der Wellen kann definiert werden.

Bildeffekte

Bildeffekte sind Effekte allgemeiner Art, die auf einen einzelnen Videokanal angewendet werden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Avid Pan & Zoom, AVX-Plug-In-Effekt
- Farbkorrektur
- Color-Effekt
- Horiz. spiegeln
- 180 Grad drehen
- Vertikal spiegeln
- Maske
- Region-Stabilize
- Größe ändern
- Submaster

Avid Pan & Zoom, AVX-Plug-In-Effekt

Effektsymbol

Effektkategorie Image

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter

Andere Optionen für den Effekt „Avid Pan & Zoom“

Anzeige (Display)

Anzeigeoptionen

Größe

Position für den Effekt „Avid Pan & Zoom“

Geschwindigkeit (Velocity)

Pfad (Path)

Filter

Hintergrund für den Effekt „Avid Pan & Zoom“

Erweitert (Advanced)

Cache

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (transition effect alignment, duration)

Beschreibung

Ermöglicht es, ein Standbild mit hoher Auflösung zu importieren und dann Verschiebungen und Zoom darauf anzuwenden. Sie können eine Vorschau der Bewegung in Echtzeit ohne Filter sehen und den Effekt mit einer Vielzahl von Filteroptionen rendern, die eine hervorragende Bildqualität ermöglichen.

Siehe „Avid Pan & Zoom“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

Farbkorrektur

Effektsymbol

Effektkategorie Image

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Alle Parameter und Steuerelemente werden im Farbkorrektur-Tool angezeigt.

Beschreibung Über den Farbkorrektureffekt können Sie auf die Funktionen des Farbkorrekturmodus zugreifen, wenn Sie eine Farbkorrektur erstellen müssen, die gerendert werden kann. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch zur Farbkorrektur für Ihr System.

Color-Effekt

Effektsymbol

Effektkategorie Bild

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter

Luma-Anpassung - Helligkeit, Kontrast, Invert (brightness, contrast, invert)

Luma-Bereich - Schnellmenü Luma-Bereich, Weißpunkt, Schwarzpunkt, Gamma (luma range Fast menu, white point, black point, gamma)

Luma-Clip - Hoch, Niedrig (high, low)

Chroma-Anpassung - Farbton, Sättigung, Invert (hue, saturation, invert)

Farbstil - Posterization, Solarization

Farb-Gain - Rot, Grün, Blau (red, green, blue)

Beschreibung Der Color-Effekt verändert Luminanz, Chroma, Stil (Posterisation oder Solarisation) und Farb-Gain des Segments.



Beispiele für den Color-Effekt finden Sie unter „Farbeffekt-Parameter“ auf Seite 36.

Horiz. spiegeln



Originalbild



Nach Anwendung des Effekts „Horiz. spiegeln“

Effektsymbol	
Effektkategorie	Bild
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Keine
Beschreibung	Das Videobild wird senkrecht gekippt.

180 Grad drehen



Originalbild


Nach Anwendung des

Effektsymbol 

Effektkategorie Bild

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Keine

Beschreibung Das Videobild wird sowohl in waagerechter als auch in senkrechter Richtung gekippt.

Vertikal spiegeln



Originalbild



Nach Anwendung des Effekts „Vert. spiegeln“

Effektsymbol	
Effektkategorie	Bild
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Keine
Beschreibung	Das Videobild wird horizontal gekippt und erscheint daher seitenverkehrt.

Maske

Effektsymbol	
Effektkategorie	Bild
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect) Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)
Beschreibung	Maskiert Bereiche des Bildes, die nicht im Innern eines Rechtecks liegen, das durch die Parameter „Skalierung“, „Festes Seitenverhältnis“ und „Position“ (Scaling, Fixed Aspect und Position) definiert wurde. Der Bereich außerhalb des Rechtecks wird mit der Hintergrundfarbe des Effekts maskiert.

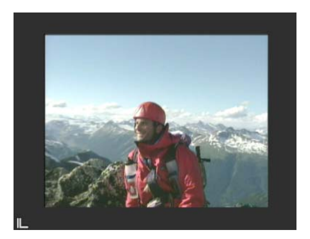
Region-Stabilize

Effektsymbol	
Effektkategorie	Bild
Anwenden auf	Segmente mit einer Ebene
Parameter	Region-Stabilize-Parameter - Modell, Statischer Bereich, Auto-Zoom (Model, Region of Interest, Auto Zoom)
Beschreibung	Der Region-Stabilize-Effekt definiert einen Bereich innerhalb eines Bilds und verfolgt ihn weiter, um unerwünschte Bewegung in einem Clip, wie sie etwa durch das Wackeln einer Kamera entsteht, auszugleichen. Weitere Informationen finden Sie unter „Stabilisieren von Bildern“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe und unter „Region-Stabilize-Parameter“ auf Seite 109.

 *Der Effekt „Region-Stabilize“ (Region Stabilize) ist auch für Avid Xpress Pro verfügbar.*

Größe ändern


Originalbild


Verkleinertes Bild


Vergrößertes Bild

Effektsymbol 

Effektkategorie Bild

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter

Hintergrund (Background) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

Beschneiden - oben, unten, links, rechts


Beim Größenänderungseffekt (Resize) können Sie erweiterte Keyframes benutzen, nachdem Sie ihn hochgestuft haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Arbeiten mit erweiterten Keyframes" im Handbuch „Effekte" oder in der Hilfe.

Beschreibung „Größenänderung" (Resize) ändert die Größe und Position des Bilds. Die Hintergrundfarbe erscheint überall dort, wo kein Video vorhanden ist. Benutzen Sie die Regler „H Pos", „V Pos" und „Größe" (Size) zur Definition der Größe und Position des Videos. Verwenden Sie die Beschnittparameter (Crop) zum Entfernen der Bildkanten.

Submaster

Effektsymbol	
Effektkategorie	Bild
Anwenden auf	Die oberste Videospur, unter der sich die übrigen befinden, die im Submaster-Effekt eingeschlossen sind.
Parameter	Keine
Beschreibung	Beim Rendern erzeugt der Submaster-Effekt eine einzelne Mediendatei für das gesamte Videomaterial auf den unterhalb des Effekts liegenden Ebenen. Auf diese Weise können Sie mehrere Effekte, die auf verschiedenen Videoebenen liegen, gruppieren und als einen einzigen Effekt rendern, was schneller geht als das Rendern einzelner Effekte.



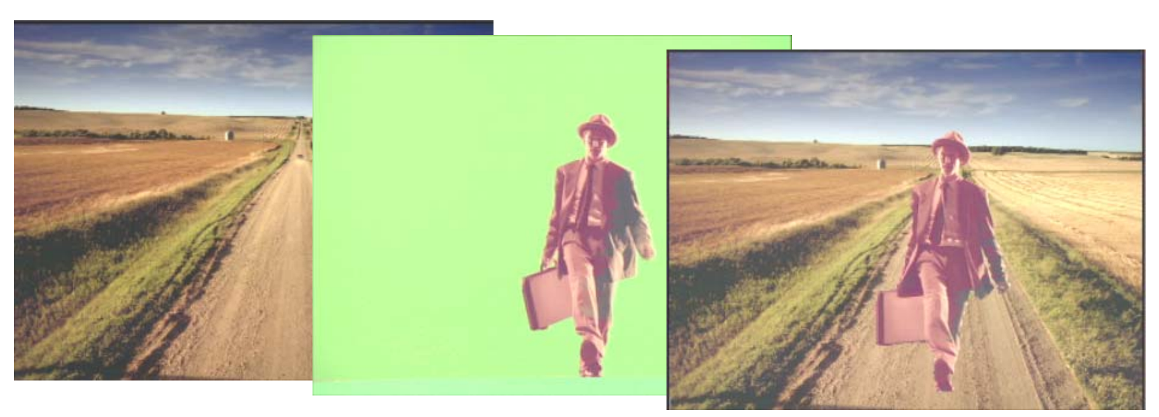
Der Submaster-Effekt rendert nicht jede Spur einzeln; nach dem Rendern können sie nicht mehr getrennt abgespielt werden.

Key-Effekte

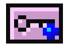
Key-Effekte kombinieren zwei Videokanäle durch Verwendung von Komponenten aus einem der beiden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Chroma-Key
- Luma-Key
- Matte-Key
- RGB Keyer (AVX-Plug-In-Effekt)

Chroma-Key



Hintergrund - Videoebene 1   Key-Bild - Videoebene 2   Chroma-Key-Effekt

Effektsymbol	
Effektkategorie	Key
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Key - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness (hue, saturation, luminance, gain, softness)

Sekundärer Key - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness (hue, saturation, luminance, gain, softness)

Spill Suppression - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness (hue, saturation, luminance, gain, softness)

Vordergrund - Pegel, Quellen wechseln, Animation umkehren, Key umkehren, Alpha anzeigen (level, swap sources, reverse animation, invert key, show alpha)

Beschleunigung (Acceleration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

Beschneiden - oben, unten, links, rechts

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung

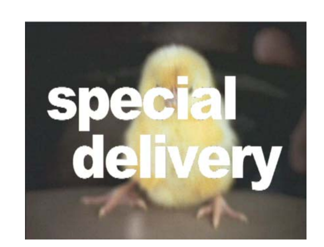
Ersetzt einen Teil des Videobildes anhand von Farbwerten durch ein anderes. Die Key-Farbe im Video auf der höheren Spur wird durch das Video mit der niedrigeren Spurnummer ersetzt. Chroma Keys werden häufig mit einem Vordergrundbild verwendet, das vor einem stark gesättigten Farbhintergrund aufgenommen wurde.

Luma-Key



Key-Bild


Hintergrundbild



Luma-Key-Effekt

Effektsymbol

Effektkategorie Key

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Key - Farbton, Sättigung, Luminanz, Gain, Softness (hue, saturation, luminance, gain, softness)

Vordergrund - Pegel, Quellen wechseln, Animation umkehren, Key umkehren, Alpha anzeigen (level, swap sources, reverse animation, invert key, show alpha)

Beschleunigung (Acceleration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

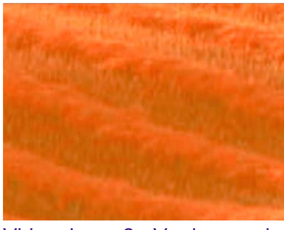
Beschneiden - oben, unten, links, rechts

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Ersetzt einen Teil des Videobildes anhand von Luminanzwerten durch ein anderes.

Matte-Key


Videoebene 1 - Hintergrund


Videoebene 2 - Vordergrund



Videoebene 3 - Matte-Bild mit hohem Kontrast



Matte-Key-Effekt

Effektsymbol

Effektkategorie Key

Anwenden auf Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Quellen wechseln, Animation umkehren, Key umkehren, Alpha anzeigen (level, swap sources, reverse animation, invert key, show alpha)

Beschleunigung (Acceleration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

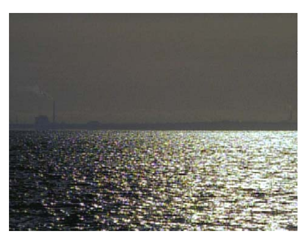
Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

Beschneiden - oben, unten, links, rechts

Transition-Parameter - Transition Effect Alignment und Duration

Beschreibung Ein Effekt mit drei Ebenen auf drei Spuren. Die untere Ebene ist das Hintergrundbild, die mittlere das Vordergrundbild, und die oberste Ebene enthält die Graustufen-Matte bzw. den Alpha-Kanal.

RGB Keyer (AVX-Plug-In-Effekt)





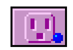
Hintergrund - Videoebene 1



Key-Bild - Videoebene 2



Chroma-Key-Effekt

Effektsymbol 

Anwenden auf Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Key-Farbe - Farbton, Sättigung, Wert (hue, saturation, value)

Chroma-Key - Gain, Softness, Alpha anzeigen, Spill-Suppression, Pegel, Umkehren (gain, softness, show alpha, spill suppression, level, reverse)

Matte-Steuerung - Unschärfe, erodieren (blur, erode)

Farbkorrektur - Farbton, Sättigung, Helligkeit, Kontrast (hue, saturation, brightness, contrast)

Raster

Beschreibung Ersetzt einen Teil des Videobildes anhand von Farbwerten durch ein anderes. Die Key-Farbe im Video auf der höheren Spur wird durch das Video mit der niedrigeren Spurnummer ersetzt. Sie können mit dem RGB Keyer-Effekt auch nachträgliche Farbkorrekturen durchführen.

L-Überlagerungseffekte

Die L-Überlagerungseffekte (L-Conceal) überlagern einen Videokanal unter Verwendung eines vordefinierten L-förmigen Pfads durch einen anderen Videokanal. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Unten links
- Unten rechts
- Oben links
- Oben rechts

Unten links



Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie L-Überlagerung (L-Conceal)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich in der linken Bildschirmhälfte vom unteren Rand nach oben und füllt anschließend den Bildschirm von links nach rechts.

Unten rechts



Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie L-Überlagerung (L-Conceal)

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt sich in der rechten Bildschirmhälfte vom unteren Rand nach oben und füllt anschließend den Bildschirm von rechts nach links.

Oben links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	L-Überlagerung (L-Conceal)
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene schiebt sich in der linken Bildschirmhälfte vom oberen Rand nach unten und füllt anschließend den Bildschirm von links nach rechts.

Oben rechts



Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie

L-Überlagerung (L-Conceal)

Anwenden auf

Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung

Die nachfolgende Szene schiebt sich in der rechten Bildschirmhälfte vom oberen Rand nach unten und füllt anschließend den Bildschirm von rechts nach links.

Matrix-Wischblende

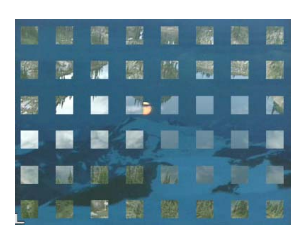
Matrix-Wischblenden decken einen Videokanal über einem anderen in Form von Blöcken oder Streifen auf, die an einer vorgegebenen Position oder entlang eines vordefinierten Pfads erscheinen. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Raster
- Bänder
- Flecken
- Spirale
- Zickzack

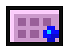
Raster



Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Matrix-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Raster von Blöcken, die sich ausdehnen und die vorherige Szene allmählich verdrängen. Die Größe des Rasters kann über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) geändert werden.

Bänder


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Matrix-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

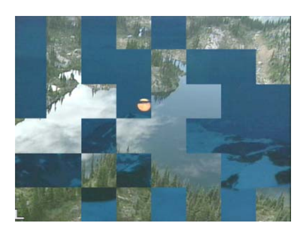
Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in der linken oberen Ecke des Bildschirms und überdeckt die vorherige Szene in Form eines Streifens, der sich über die Breite des Bildschirms ausdehnt. Wenn der erste horizontale Streifen den rechten Rand des Bildschirms erreicht, erscheint am linken Rand ein zweiter Streifen direkt unter dem ersten. Der Vorgang wiederholt sich so lange, bis die nachfolgende Szene die vorherige vollständig abgedeckt hat.

Flecken









Vorherige Szene | Effektmitte | Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Matrix-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer zufälligen Anordnung von Blöcken, die sich ausdehnen und die vorherige Szene allmählich verdrängen.

Spirale


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Matrix-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

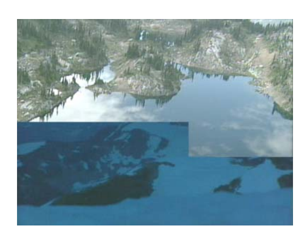
Beschreibung Die nachfolgende Szene dehnt sich spiralförmig aus und wischt dabei die vorherige Szene blockweise weg. Die Spirale beginnt in der linken unteren Ecke und dreht sich gegen den Uhrzeigersinn nach innen.

Zickzack





Vorherige Szene

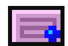


Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie Matrix-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen" (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem einzelnen Block in der linken oberen Ecke des Bildschirms und überdeckt die vorherige Szene in Form eines Streifens, der sich in horizontaler Richtung ausdehnt. Wenn der erste horizontale Streifen die rechte Kante des Bildschirms erreicht, erscheint ein zweiter Streifen, der waagerecht von rechts nach links über den Bildschirm verläuft. Die nachfolgenden Streifen wiederholen diesen Vorgang, bis die Wischblende abgeschlossen ist.

Bewegungseffekte

Ein Bewegungseffekt wird auf einen Clip im Player-Popup-Monitor angewendet und bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Videokanal abgespielt wird. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Standbild
- Variable Geschwindigkeit und Strobe Motion

Siehe auch „Timewarp“ auf Seite 263.

Standbild

Effektkategorie	Bewegung
Anwenden auf	Aktuelles Bild im Player-Popup-Monitor
Parameter	Parameter bei traditionellen Bewegungseffekten - Dauer, Zwei-Halbbilder-Material (duration, two-field media)
Beschreibung	Dieser Effekt wiederholt das aktuelle Bild im Player-Popup-Monitor über die vorgegebene Zeitspanne.

Variable Geschwindigkeit und Strobe Motion

Effektkategorie	Bewegung
Anwenden auf	Durch IN- und OUT-Marken gekennzeichneten Clip im Player-Popup-Monitor
Parameter	Parameter bei traditionellen Bewegungseffekten - Variable Geschwindigkeit, Strobe Motion, Zwei-Halbbilder-Material (variable speed, strobe motion, two-field media)
Beschreibung	Zu den variablen Geschwindigkeitseffekten gehören „Slow Motion“, „Fast Motion“ oder „Bewegungsumkehrung“ (Reverse Motion). „Strobe Motion“ erzeugt eine „stotternde“ Bewegung. Der Strobe-Effekt (Strobe Motion) lässt sich mit dem Effekt „VariableGeschwindigkeit“ (Variable Speed) kombinieren.

Peel-Effekte

Die Peel-Effekte behandeln einen Videokanal wie ein Blatt Papier, das von einem anderen Videokanal „abgezogen“ wird. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Untere linke Ecke
- Untere rechte Ecke
- Unten nach oben
- Links nach rechts
- Rechts nach links
- Obere linke Ecke
- Obere rechts Ecke
- Oben nach unten

Untere linke Ecke


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Peel
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der linken unteren Bildschirmecke, diagonal zur oberen rechten Ecke abgezogen.

Untere rechte Ecke


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

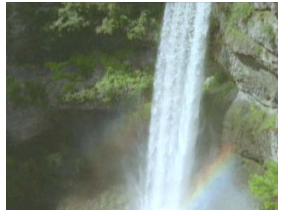
Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

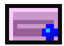
Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der rechten unteren Bildschirmecke, diagonal zur oberen linken Ecke abgezogen.

Unten nach oben


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom unteren Bildschirmrand hin zum oberen abgezogen.

Links nach rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

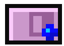
Effektsymbol	
Effektkategorie	Peel
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom linken in Richtung des rechten Bildschirmrands abgezogen.

Rechts nach links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Peel
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom rechten in Richtung des linken Bildschirmrands abgezogen.

Obere linke Ecke


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der linken oberen Bildschirmecke, diagonal zur unteren rechten Ecke abgezogen.

Obere rechts Ecke


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Peel

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

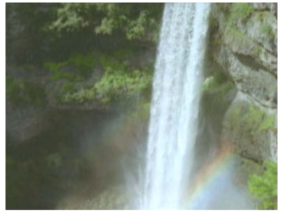
Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene, ausgehend von der rechten oberen Bildecke, diagonal zur unteren linken Ecke abgezogen.

Oben nach unten


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Peel
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die vorherige Szene wird von der nachfolgenden Szene vom oberen Bildschirmrand hin zum unteren abgezogen.

Schiebeblenden

Schiebeblenden schieben einen Videokanal ins Bild, wobei das vorhandene Bild weggeschoben wird. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Unten links nach oben rechts
- Unten rechts nach oben links
- Unten nach oben
- Links nach rechts
- Rechts nach links
- Oben links nach unten rechts
- Oben rechts nach unten links
- Oben nach unten

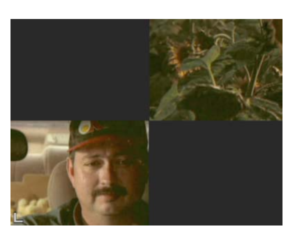


Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter „Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 271.

Unten links nach oben rechts




Vorherige Szene



Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

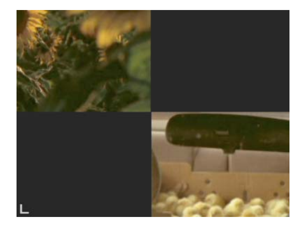
Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von links unten nach rechts oben aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Unten rechts nach oben links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von rechts unten nach links oben aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Unten nach oben


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von unten nach oben aus des Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Links nach rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

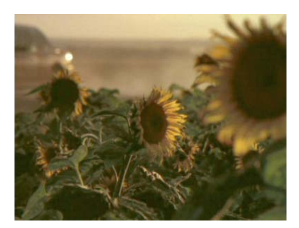
Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von links nach rechts aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Rechts nach links



Vorherige Szene



Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

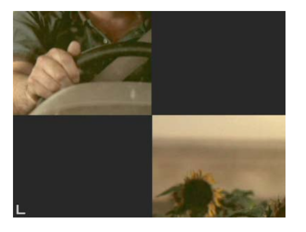
Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von rechts nach links aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

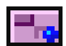
Oben links nach unten rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

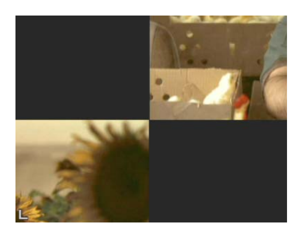
Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von links oben nach rechts unten aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Oben rechts nach unten links





Vorherige Szene



Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von rechts oben nach links unten aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Oben nach unten


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Schiebeblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene schiebt die vorherige von oben nach unten aus dem Bild. Der Rand befindet sich an der nachfolgenden Szene.

Sägezahn-Wischblenden

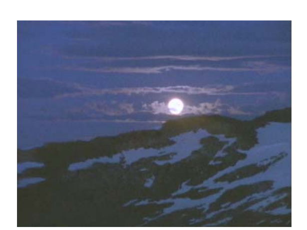
Bei „Sägezahn-Wischblenden" (Sawtooth Wipes) wird ein Videokanal von einem anderen aufgedeckt, wobei vordefinierte, sich bewegende Sägezahnformen benutzt werden. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Sägezahn horizontal
- Sägezahn horizontal öffnen
- Sägezahn vertikal öffnen
- Sägezahn vertikal

Sägezahn horizontal


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Sägezahn-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene erscheint mit einer gezackten Kante am linken Bildschirmrand. Diese Kante wandert zum rechten Bildschirmrand und legt dabei die nachfolgende Szene frei.

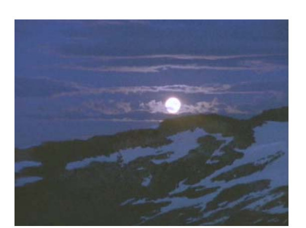
Sägezahn horizontal öffnen



Vorherige Szene



Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie

Sägezahn-Wischblende

Anwenden auf

Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Beschleunigung (Acceleration)

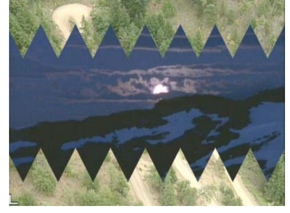
Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung

Die nachfolgende Szene beginnt in einem vertikalen Streifen mit gezackten Kanten in der Bildschirmmitte. Dieser Streifen verbreitert sich nach beiden Seiten bis zum rechten und linken Bildschirmrand und legt dabei die nachfolgende Szene in der Mitte des Bildschirms frei, während er die vorherige Szene überdeckt.

Sägezahn vertikal öffnen


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Sägezahn-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Beschleunigung (Acceleration)

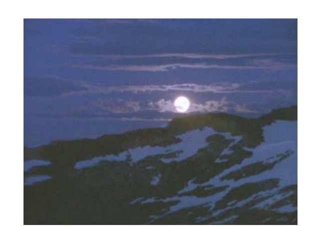
Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem horizontalen Streifen mit Sägezahnkanten in der Bildschirmmitte. Dieser Streifen verbreitert sich nach oben und unten und legt dabei die nachfolgende Szene frei.

Sägezahn vertikal


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Sägezahn-Wischblende

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Eine gezackte Kante wandert von oben nach unten über den Bildschirm. Dabei wird die vorherige Szene überdeckt und die nachfolgende freigegeben.

Trickblenden

Bei Trickblenden wird ein Videokanal über einem anderen freigelegt, wobei geometrische Formen verwendet werden, die wachsen oder sich bewegen. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- 4 Ecken
- Box auf Mitte
- Kreis
- Clock
- Raute
- Ellipse
- Horizontale Streifen
- Horizontale Blenden
- Vertikale Blenden

4 Ecken


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in Blöcken in den vier Ecken des Bildschirms, die sich ausdehnen und die vorherige Szene allmählich abdecken.

Box auf Mitte


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem kleinen Kasten in der Mitte des Bildschirms, der sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Kreis


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

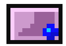
Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem kleinen Kreis in der Mitte des Bildschirms, der sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Clock


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (transition effect alignment, duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt als vertikale Linie, die sich von der Bildmitte bis zum oberen Rand erstreckt. Die nachfolgende Szene ersetzt die vorherige in einer Bewegung, die der eines Uhrzeigers ähnelt.

Raute



Vorherige Szene



Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer kleinen Raute in der Mitte des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Ellipse


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite und Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Skalierung (Scaling) - Höhe, Breite, Festes Seitenverhältnis (height, width, fixed aspect)

Position - horizontale Position, vertikale Position (horizontal position, vertical position)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einer kleinen Ellipse in der Mitte des Bildschirms, die sich allmählich über den ganzen Bildschirm ausdehnt und dabei die vorherige Szene überdeckt.

Horizontale Streifen



Vorherige Szene



Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen" (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Umkehrbar Ja

Beschreibung Die nachfolgende Szene wird in Form waagerecht verlaufender Streifen freigegeben, die sich zur Bildschirmmitte hin ausdehnen und dabei die entsprechend schrumpfenden Streifen der vorherigen Szene überdecken.

Horizontale Blenden


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie

Trickblenden

Anwenden auf

Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung

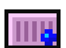
Die nachfolgende Szene beginnt in Form von waagerechten Streifen, die breiter werden und so die vorherige Szene allmählich in vertikaler Richtung überdecken.

Vertikale Blenden


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Trickblenden

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Matrix-Parameter (werden über die Schaltfläche „Andere Optionen“ (Other Options) aufgerufen) - Zeilen und Spalten der Matrix

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in Form von vertikalen Streifen, die breiter werden und so die vorherige Szene allmählich in horizontaler Richtung überdecken.

Spin-Effekte

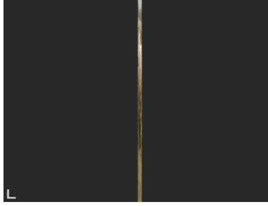
Spin-Effekte rotieren einen oder mehrere Videokanäle. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- x-Spin
- y-Spin

x-Spin



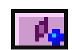
Vorherige Szene



Effektmitte



Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Spin

Anwenden auf Übergänge

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

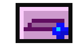
Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die vorherige Szene wird allmählich zusammengeschoben, bis sie nur noch als senkrechte Linie erscheint. Das nachfolgende Video verlängert die Zeile, bis sie den gesamten Bildschirm ausfüllt. Der Rand erscheint nur in der nachfolgenden Szene.

y-Spin



Effektsymbol 

Effektkategorie Spin

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die vorherige Szene wird allmählich zusammengeschoben, bis sie nur noch als waagerechte Linie erscheint. Die nachfolgende Szene verbreitert sich, ausgehend von dieser waagerechten Linie, bis sie den gesamten Bildschirm einnimmt.

Squeeze-Effekte

Die Squeeze-Effekte vergrößern einen Videokanal von einem einzelnen Punkt bzw. einer Linie aus so lange, bis er die gesamte Bildschirmfläche füllt und so den zweiten Videokanal überlagert. Zu dieser Gruppe gehören folgende Effekte:

- Unten Mitte
- Unten links
- Unten rechts
- Unten nach oben
- Zoom zentrieren
- Horizontal Mitte
- Links Mitte
- Links nach rechts
- Rechts Mitte
- Rechts nach links
- Oben Mitte
- Oben links
- Oben rechts
- Oben nach unten
- Vertikal Mitte



Beispiele für ähnliche Effekte finden Sie unter „Vergleich ähnlicher Effekte“ auf Seite 271.

Unten Mitte


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des unteren Bildschirmrandes und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Unten links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der linken unteren Ecke und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Unten rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

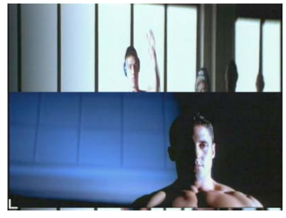
Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der rechten unteren Ecke und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Unten nach oben


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol



Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

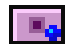
Beschreibung Die nachfolgende Szene dehnt sich von unten nach oben über den ganzen Bildschirm aus und überdeckt die vorherige Szene.

Zoom zentrieren


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position des Übergangseffektes (Transition Effect Alignment)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des Bildschirms und dehnt sich aus, bis sie diesen ganz ausfüllt.

Horizontal Mitte


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Squeeze
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt in einem schmalen vertikalen Streifen in der Mitte, und dehnt sich in horizontaler Richtung über den ganzen Bildschirm aus.

Links Mitte


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

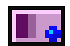
Effektsymbol	
Effektkategorie	Squeeze
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des linken Bildschirmrands und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Links nach rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

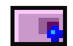
Effektsymbol	
Effektkategorie	Squeeze
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene dehnt sich allmählich vom linken Bildschirmrand nach rechts über den ganzen Bildschirm aus und überdeckt so die vorherige Szene.

Rechts Mitte


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des rechten Bildschirmrands und dehnt sich aus, bis sie den ganzen Bildschirm ausfüllt und die vorherige Szene überdeckt.

Rechts nach links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Squeeze
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt am rechten Bildschirmrand und dehnt sich allmählich nach links über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Oben Mitte


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

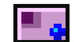
Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der Mitte des oberen Bildschirmrands und dehnt sich über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Oben links


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter

Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der linken oberen Ecke und dehnt sich über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Oben rechts


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem Rechteck in der rechten oberen Ecke und dehnt sich nach unten über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Oben nach unten


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol	
Effektkategorie	Squeeze
Anwenden auf	Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen
Parameter	Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness) Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance) Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)
Beschreibung	Die nachfolgende Szene beginnt am oberen Bildschirmrand und dehnt sich nach unten über den ganzen Bildschirm aus, wobei sie die vorherige Szene überdeckt.

Vertikal Mitte


Vorherige Szene


Effektmitte


Nachfolgende Szene

Effektsymbol 

Effektkategorie Squeeze

Anwenden auf Übergänge, Segmente mit mehreren Ebenen

Parameter Rand (Border) - Farbton, Sättigung, Luminanz, Breite, Softness (hue, saturation, luminance, width, softness)

Farbübergang (Blend Color) - Farbton, Sättigung, Luminanz (hue, saturation, luminance)

Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation)

Beschleunigung (Acceleration)

Transition-Parameter - Position und Länge des Übergangseffekts (Transition Effect Alignment, Duration)

Beschreibung Die nachfolgende Szene beginnt in einem schmalen horizontalen Streifen in der Mitte und dehnt sich in vertikaler Richtung über den ganzen Bildschirm aus.

Timewarp

Die folgenden Effekte sind in der Kategorie „Timewarp“ verfügbar:

- Timewarp: 0% bis 100%
- Timewarp: 100% bis 0%
- Timewarp: 50% Geschwindigkeit
- Timewarp: Trimmen und füllen
- Timewarp: Bewegung umkehren
- Timewarp: Geschwindigkeit erhöhen
- Timewarp: Geschwindigkeitsschwankung

Die Timewarp-Effekte sind vordefiniert und basieren auf den Timewarp-Effekten aus Avid Media Composer Adrenaline.

Sie können diese Effekte nicht verändern, aber Sie können den Rendervorgang zum Rendern der Effekte über die Optionen im Dialogfeld „Rendereinstellungen“ (Render Settings) verändern, das Sie über die Scroll-Liste „Einstellungen“ (Settings) im Projektfenster aufrufen können. Die Optionen „Interpoliert mit Übergang“ (Blended Interpolated) und „MAZ mit Übergang“ (Blended VTR) erzeugen einen weicheren Effekt als die traditionellen Bewegungseffekte.



Im Trimmmodus können Sie die Geschwindigkeit des „Trimmen und füllen“-Effekts (Trim to Fill) ändern.

Siehe auch „Bewegungseffekte“ auf Seite 211.

Timewarp: 0% bis 100%

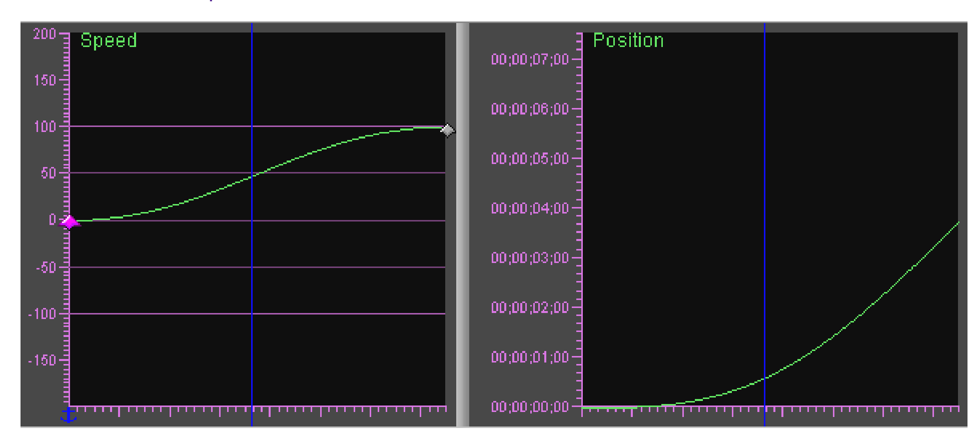
Effektsymbol 

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Die Parameter für diesen Effekt können nicht verändert werden.

Beschreibung Eine Vorlage für den Timewarp-Effekt, die die Geschwindigkeit in einer Sequenz von 0% (Standbild) bis 100% (volle Geschwindigkeit) erhöht. Ziehen Sie das Symbol des Effekts auf einen Clip in der Timeline. Weitere Informationen finden Sie unter „Timewarp-Effekte“ in der Hilfe.Die Umkehrung dieses Effekt ist „Timewarp: 100% bis 0%“ auf Seite 265.

Geschwindigkeitsdiagramm (Speed Graph) und Positionsdiagramm (Position Graph) für den „0% bis 100%“-Timewarp-Effekt



Timewarp: 100% bis 0%

Effektsymbol



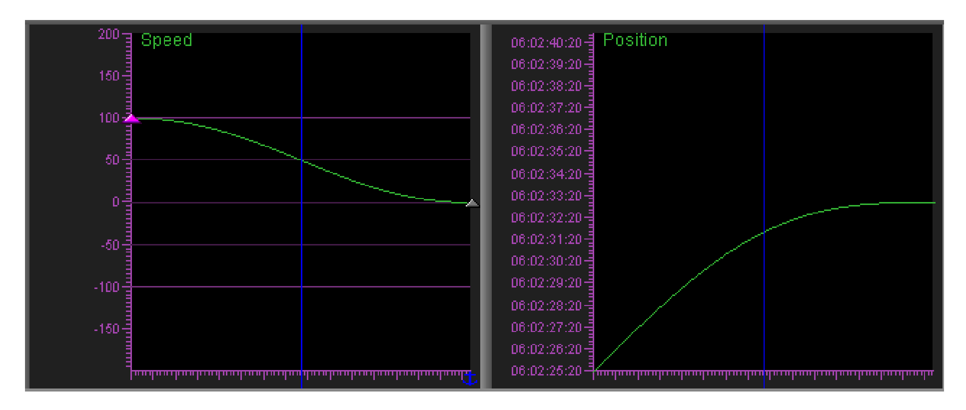
Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Die Parameter für diesen Effekt können nicht verändert werden.

Beschreibung Eine Vorlage für den Timewarp-Effekt, die die Geschwindigkeit in einer Sequenz von 100% (volle Geschwindigkeit) auf 0% (Standbild) verlangsamt. Das letzte Bild im Clip ist das letzte Bild des Bewegungseffekts.

Ziehen Sie das Symbol des Effekts auf einen Clip in der Timeline.Weitere Informationen finden Sie unter „Timewarp-Effekte“ in der Hilfe.Die Umkehrung dieses Effekt ist „Timewarp: 0% bis 100%“ auf Seite 264.

Geschwindigkeitsdiagramm (Speed Graph) und Positionsdiagramm (Position Graph) für den „100% bis 0%“-Timewarp-Effekt



Timewarp: 50% Geschwindigkeit

Effektsymbol 

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Die Parameter für diesen Effekt können nicht verändert werden.

Beschreibung Eine Vorlage für den Timewarp-Effekt, die die Geschwindigkeit in einer Sequenz halbiert.

Ziehen Sie das Symbol des Effekts auf einen Clip in der Timeline. Weitere Informationen finden Sie unter „Timewarp-Effekte“ in der Hilfe.

Timewarp: Trimmen und füllen

Effektsymbol 

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Die Parameter für diesen Effekt können nicht verändert werden.

Beschreibung Eine Vorlage für den Timewarp-Effekt, die die Wiedergabegeschwindigkeit in einer Sequenz konstant hält. Sie können die Geschwindigkeit durch Trimmen ändern.

Ziehen Sie das Symbol des Effekts auf einen Clip in der Timeline. Das System zeigt die aktuelle Geschwindigkeit gemeinsam mit dem Clipnamen in der Timeline an. Die Standardgeschwindigkeit beträgt 100%. Aktivieren Sie den Trimmmodus und verlängern/verkürzen Sie den Effekt, um die Geschwindigkeit zu verlangsamen bzw. zu beschleunigen.

Beim Trimmvorgang trimmen Sie den Effekt, nicht den Clip. Die End- und Anfangsbilder des Clips sowie die Anzahl der Bilder im Originalmaterial bleiben unverändert.



Sie erhalten einen ähnlichen Effekt, wenn Sie das Kontrollkästchen „Anpassen und füllen“ (Fit to Fill) für traditionelle Bewegungseffekte aktivieren oder die gleichnamige Schaltfläche der Command-Palette verwenden. Beim Effekt „Trimmen und füllen“ (Trim to Fill) stehen Ihnen jedoch zusätzlich die Übergangsrenderoptionen der Timewarp-Effekte zur Verfügung.

Weitere Informationen finden Sie unter „Timewarp-Effekte“ in der Hilfe.

Timewarp: Bewegung umkehren

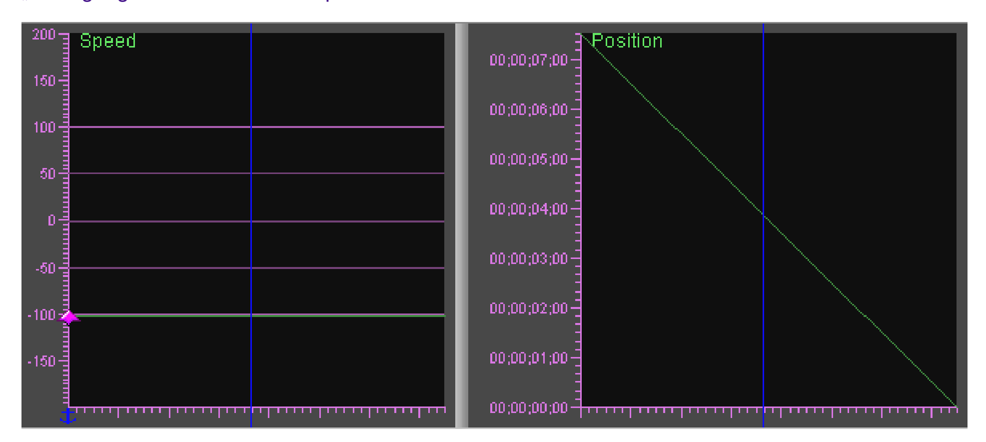
Effektsymbol 

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

Parameter Die Parameter für diesen Effekt können nicht verändert werden.

Beschreibung Eine Vorlage für den Timewarp-Effekt, die eine Bewegungsumkehrung bei voller Geschwindigkeit erzeugt. Dieser Effekt wird als schwarzes Füllmaterial angezeigt, bis er gerendert wird. Ziehen Sie das Symbol des Effekts auf einen Clip in der Timeline. Weitere Informationen finden Sie unter „Timewarp-Effekte“ in der Hilfe.

Geschwindigkeitsdiagramm (Speed Graph) und Positionsdiagramm (Position Graph) für den „Bewegung umkehren“-Timewarp-Effekt



Timewarp: Geschwindigkeit erhöhen

Effektsymbol 

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

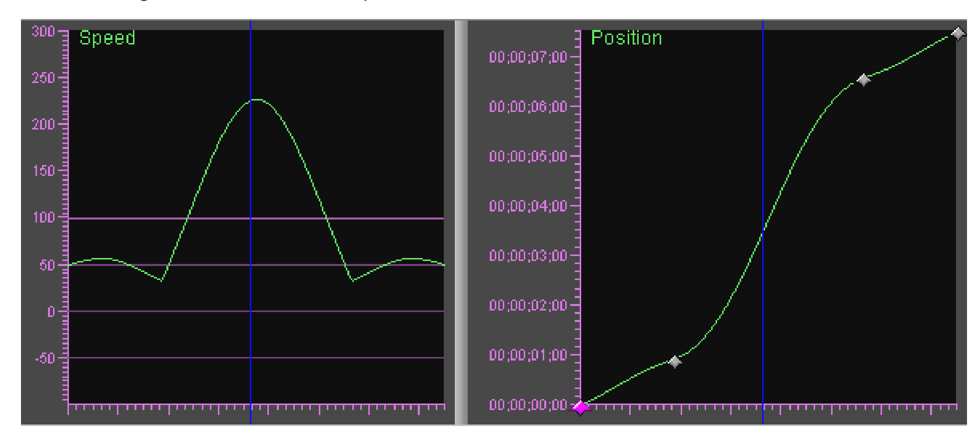
Parameter Die Parameter für diesen Effekt können nicht verändert werden.

Beschreibung Eine Vorlage für den Timewarp-Effekt. Der Effekt beginnt mit halber Geschwindigkeit, erreicht etwa doppelte Geschwindigkeit nach der Hälfte der Zeit und geht dann wieder zurück auf halbe Geschwindigkeit (siehe folgende Abbildung).

Ziehen Sie das Symbol des Effekts auf einen Clip in der Timeline. Weitere Informationen finden Sie unter „Timewarp-Effekte" in der Hilfe.

Dieser Effekt ist ähnlich wie „Timewarp: Geschwindigkeitsschwankung" auf Seite 269.

Geschwindigkeitsdiagramm (Speed Graph) und Positionsdiagramm (Position Graph) für den „Geschwindigkeit erhöhen"-Timewarp-Effekt



Timewarp: Geschwindigkeitsschwankung

Effektsymbol 

Anwenden auf Segmente mit einer Ebene

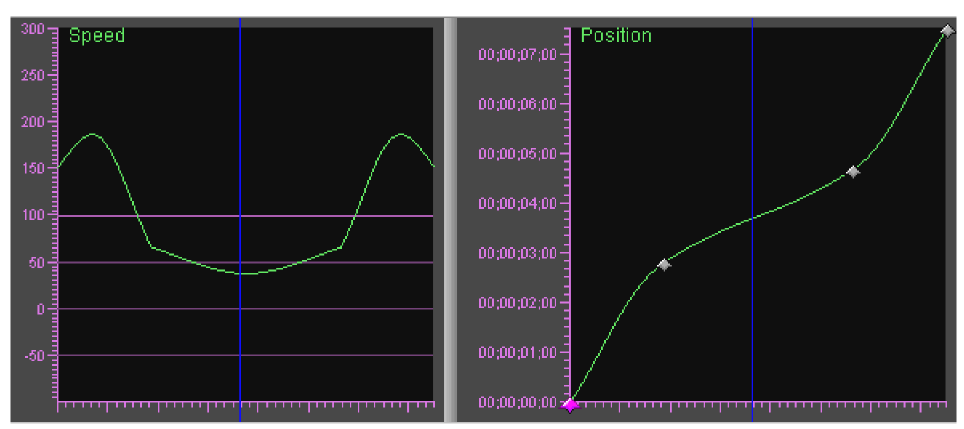
Parameter Die Parameter für diesen Effekt können nicht verändert werden.

Beschreibung Eine Vorlage für den Timewarp-Effekt. Der Effekt beginnt mit voller Geschwindigkeit, verlangsamt auf halbe Geschwindigkeit bis zur Hälfte der Zeit und beschleunigt dann wieder auf volle Geschwindigkeit (siehe folgende Abbildung).

Ziehen Sie das Symbol des Effekts auf einen Clip in der Timeline. Weitere Informationen finden Sie unter „Timewarp-Effekte“ in der Hilfe.

Dieser Effekt ist ähnlich wie „Timewarp: Geschwindigkeit erhöhen“ auf Seite 268.

Geschwindigkeitsdiagramm (Speed Graph) und Positionsdiagramm (Position Graph) für den „Geschwindigkeitsschwankung“-Timewarp-Effekt



Titeleffekte



Effektsymbol	
Effektkategorie	Titeleffekte
Anwenden auf	Segmente mit mehreren Ebenen
Standtitel-Parameter	Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration)
Rolltitel-Parameter	Vordergrund - Pegel, Animation umkehren (level, reverse animation) Beschleunigung (Acceleration) Scroll Position V Umkehren (Reverse)
Beschreibung	Titeleffekte werden im Titel-Tool erzeugt und können Text und Grafikobjekte sowie importierte Grafiken und Video enthalten. Ähnlich wie die Matte-Key-Effekte werden auch Titeleffekte auf die Segmente einer Videoebene gelegt und dann über das Hintergrundvideo auf den darunter liegenden Videoebenen gekeyt.

Vergleich ähnlicher Effekte

Vier Effektkategorien bewirken ähnliche Ergebnisse: Box-Wischblenden (Box Wipe), Überlagerungen (Conceal), Schiebeblenden (Push) und Squeeze-Effekte (Squeeze). Im Folgenden werden Beispiele dieser Effekte gezeigt, um ihre Verwendung zu verdeutlichen.

Box-Wischblende - Oben links nach unten rechts (Box Wipe - Top Left to Bottom Right)



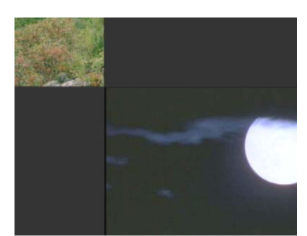


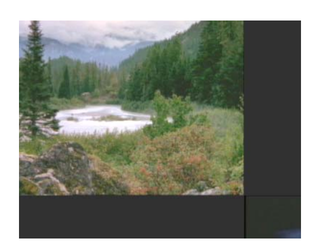
Überlagerung - Oben links nach unten rechts (Conceal - Top Left to Bottom Right)





Schiebeblende - Oben links nach unten rechts (Push - Top Left to Bottom Right)





Squeeze - Oben links (Squeeze - Top Left)





Kapitel 2

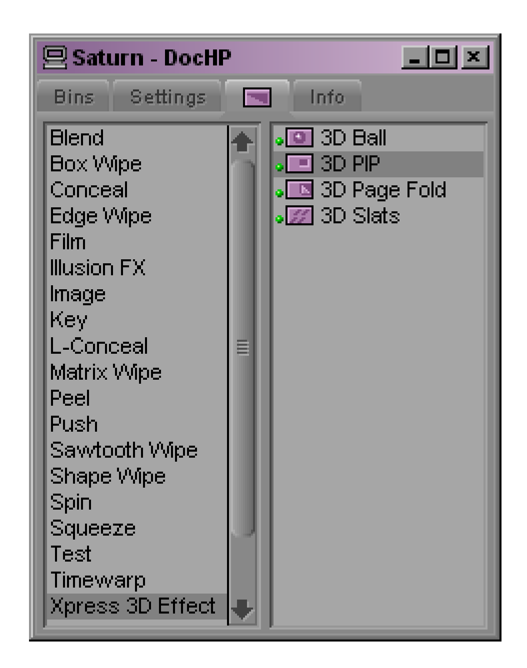
3-D-Effekte - Referenz

In diesem Kapitel finden Sie eine Übersicht über die Parameter und die unterschiedlichen Formen von Effekten, die im Effekt-Editor erscheinen, wenn Sie einen Xpress-3-D-Effekt auf einen Übergang oder ein Segment anwenden. Informationen zum Anwenden und Bearbeiten von 3-D-Effekten finden Sie unter „Arbeiten mit 3-D-Effekten“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

In den folgenden Abschnitten werden die 3-D-Parameter und -Effekte beschrieben:

- 3-D-Effektparameter
- Xpress-3-D-Effekte

Die folgende Abbildung zeigt die Xpress-3-D-Effekte in der Effekt-Palette.



3-D-Effektparameter

Dieser Abschnitt enthält eine allgemeine Beschreibung der 3-D-Effektparameter und aller 3-D-Parameter in alphabetischer Reihenfolge. Jeder Effekt enthält eine Untergruppe dieser Parameter.

Für bestimmte Parameter gibt es entsprechende 2-D-Varianten, wie in Kapitel 1 beschrieben.

Effektparameter werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Beschleunigung (siehe 2-D-Variante: „Beschleunigung (Acceleration)“ auf Seite 21)
- Achse
- Hintergrund (siehe 2-D-Variante: „Hintergrund (Background)“ auf Seite 34)
- Rand (siehe 2-D-Variante: „Rand (Border)“ auf Seite 35)

- Beschneiden (Crop) (siehe 2-D-Variante: „Beschneiden“ auf Seite 44)
- Vordergrund (siehe 2-D-Variante: „Vordergrund“ auf Seite 45)
- Position (siehe 2-D-Variante: „Position“ auf Seite 108)
- Drehung
- Skalierung (siehe 2-D-Variante: „Skalierung (Scaling)“ auf Seite 111)
- Schatten
- Form (Shape)
- Spline
- Ziel
- Schweif



Informationen zum Arbeiten mit Parametern finden Sie unter „Effektparameter“ und „Arbeiten mit 3-D-Effektparemetern“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

Globale und Keyframe-abhängige Parameter

Parameter für 3-D-Effekte werden in zwei logische Gruppen unterteilt:

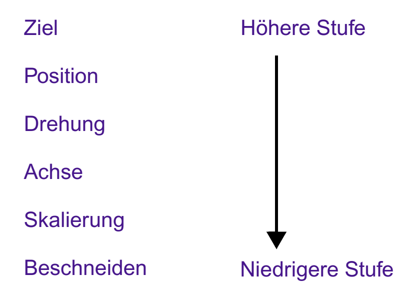
- **Globale Parameter** sind für alle Keyframes gleich. Wenn Sie einen dieser Parameter ändern, ersetzt das Avid-System automatisch die Werte für alle Keyframes.
- **Keyframe-abhängige Parameter** können für jedes Keyframe individuell angepasst werden. Sie können sich also mit der Zeit verändern.

Die Art des Parameters wird in diesem Abschnitt immer angegeben.

Parameterhierarchie

Die Avid-Anwendung verarbeitet die 3-D-Effektparameter in einer festgelegten Reihenfolge. Wenn Sie mit dieser Reihenfolge vertraut sind, können Sie besser verstehen, warum ein Effekt ein bestimmtes Aussehen hat oder warum sich ein Objekt auf einem Bewegungspfad auf eine bestimmte Weise verhält.

Die Hierarchie der 3-D-Effektparameter und die Beziehungen zwischen ihnen sehen folgendermaßen aus:



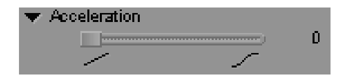
- Parameter auf niedrigeren Hierarchiestufen, z. B. „Beschneiden" (Crop), werden von Parametern auf höheren Stufen, z. B. „Drehung" (Rotation), nicht beeinflusst. Wird z. B. in einem Effekt sowohl gedreht als auch beschnitten, werden alle vier Ränder gleich beschnitten, unabhängig davon, welchen Winkel Sie für die Drehung ausgewählt haben.
- Parameter auf einer höheren Hierarchiestufe berücksichtigen während der Verarbeitung immer die Parameter auf niedrigeren Stufen. Beispiel: Bevor ein Objekt gedreht wird, kontrolliert die Anwendung, wo das Objekt im Bild positioniert ist, um die korrekte 3-D-Ansicht mit dem neuen Winkel anzuzeigen.

- Es wird immer derselbe Effekt dargestellt, unabhängig von der Reihenfolge, in der Sie die Parameter ändern. Dennoch haben Sie eine bessere Kontrolle, wenn Sie beim Erzeugen eines Effekts am unteren Ende der Hierarchie anfangen und nach oben fortfahren. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt drehen und danach die Achse (einen niedrigeren Parameter) verschieben, könnte das Objekt vom Bildschirm verschwinden. Es wäre besser, zuerst die Achse zu verschieben und dann das Objekt zu drehen.
- Parameter funktionieren als 2-D und 3-D. Diese Optionen beeinflussen den 3-D-Pfad des Objekts auf unterschiedliche Weise. Zweidimensionale (2-D-)Parameter, wie „Skalierung“ (Scaling), sind die niedrigsten in der Hierarchie und beeinflussen den Bewegungspfad durch den Raum nicht. Dreidimensionale (3-D-)Parameter (z. B. Position) haben eine direkte Wirkung auf die Form des Bewegungspfads.

Direktbearbeitung von 3-D-Effektparametern

Es gibt zwei Möglichkeiten, bestimmte 3-D-Effektparameter, die sich auf Größe, Position oder Bewegung eines Bilds auswirken, anzupassen. Sie können sie über die Steuerelemente im Effekt-Editor anpassen oder auf die Schaltfläche für den Parameter rechts neben dem Effekt-Editor klicken und mithilfe der Aktivpunkte auf dem Bildschirm direkte Anpassungen vornehmen. Die Beschreibungen der einzelnen Parameter in diesem Kapitel beschäftigen sich mit den Schaltflächen und Steuerelementen für die Parameter, die in dieser Option verfügbar sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Bearbeiten von 3-D-Effekten“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Beschleunigung



Parameterart Global

Beschreibung Passt die Geschwindigkeit des Effekts an, indem der Effekt bei jedem Keyframe fließend eingeleitet und beendet wird. Dies verleiht dem Effekt eine natürlichere Wirkung. Die allgemeine Geschwindigkeit eines Effekts wird durch seine Dauer bestimmt, die von der Länge des Clips in der Sequenz abhängt. Möchten Sie die Geschwindigkeit eines Effekts reduzieren oder beschleunigen, müssen Sie seine Dauer ändern oder mithilfe der Funktion „Schnittpunkt hinzufügen“ (Add Edit) den Abschnitt des Clips verkürzen, auf den der Effekt angewendet wird.

Der Parameter „Beschleunigung“ (Acceleration) wirkt sich auf folgende 3-D-Effektparameter aus:

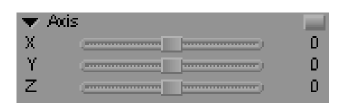
- Formposition x und y (Shape X und Y Position)
- Position (wenn „Spline“ deaktiviert ist)
- Skalierung (Scaling)
- Drehung (Rotation)
- Achse (Axis)
- Beschneiden (Crop)
- Schattenposition x und y (Shadow X und Y Position)

Steuerung Ziehen Sie den Regler, um die Bewegung weich zu beschleunigen und abzubremsen. Wenn der Regler nach links geschoben wird (Wert 0), findet keine abgebremste und beschleunigte Bewegung statt. Der Effekt läuft dann mit konstanter Geschwindigkeit entlang seinem Pfad ab. Wenn der Regler nach rechts geschoben wird (maximaler Wert 100), erfolgt eine stärkere Beschleunigung bzw. Abbremsung.



Informationen über die 2-D-Variante dieses Effekts finden Sie unter „Beschleunigung (Acceleration)“ auf Seite 21.

Achse



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Bewegt den Mittelpunkt der Drehung relativ zum Bild. Ein Bild hat keine feste Drehachse. Die Achse ist unabhängig vom Bild und kann bewegt werden. Die Drehachse kann z. B. in der Mitte des Bilds, am Rand oder außerhalb des Bilds platziert werden.

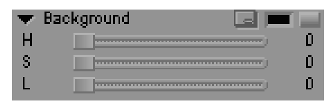
Um den Mittelpunkt der Drehung aus dem Bild zu bewegen, kann es hilfreich sein, die Darstellung zu verkleinern und die Aktivpunkte des Drahtgitters zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Steuerelemente im Effekt-Editor" im Handbuch „Effekte" und in der Hilfe.

Steuerung

Schaltfläche „Achse" (Axis)		Klicken Sie auf die Schaltfläche „Achse" (Axis) rechts neben dem Effekt-Editor, um den Mittelpunkt der Drehung direkt im Effektvorschaumonitor anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Bearbeiten von 3-D-Effekten" im Handbuch „Effekte" und in der Hilfe.
Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Achse" (Axis) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Achse" auf die Standardwerte zurückzusetzen.
x		Bewegt den Mittelpunkt der Drehung entlang der x-Achse (nach rechts oder links). Die Werte reichen von -999 bis +999, wobei 0 die Mitte der x-Achse bildet.
y		Bewegt den Mittelpunkt der Drehung entlang der y-Achse (auf oder ab). Die Werte reichen von -999 bis +999, wobei 0 die Mitte der y-Achse bildet.

z	Bewegt den Mittelpunkt der Drehung entlang der z-Achse. Die Werte reichen von -999 bis +999, wobei 0 die Mitte der z-Achse bildet. Positive Werte liegen näher, negative Werte sind weiter entfernt. Das Anpassen des z-Werts bewegt den Mittelpunkt der Drehung aus der Anzeige des Videobildschirms heraus.

Hintergrund



Parameterart Global

Beschreibung Ersetzt die unterste Videospur durch einen farbigen Hintergrund.

Sie können interessante Effekte auf einer Zwei-Spuren-Sequenz erzielen, indem Sie auf der unteren Spur eine Hintergrundfarbe und auf der oberen Spur einen Luma-Key-Effekt anwenden.



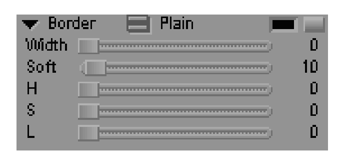
Informationen über die 2-D-Variante dieses Effekts finden Sie unter „Hintergrund (Background)" auf Seite 34.

Steuerung

Schaltfläche „Andere Optionen" (Other Options)		Öffnet das Windows-Farbdialogfeld bzw. die Macintosh-Farbauswahl, damit Sie die Farbe präzise auswählen können. Weitere Informationen finden Sie unter „Windows-Farbdialogfeld" oder „Macintosh-Farbauswahl" im Handbuch „Effekte" oder in der Hilfe.
Farbvorschau		Aktivieren Sie die Pipette, indem Sie mit der Maus auf die Farbvorschau zeigen, und wählen Sie dann mit der Pipette eine Farbe aus dem Video im Monitor aus. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Pipette" im Handbuch „Effekte" und in der Hilfe.

Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Hintergrund“ (Background) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Hintergrund“ (Background) auf die Standardwerte (schwarz) zurückzusetzen.
F, Farbton (H, Hue)		Bestimmt den Farbton oder die Schattierung der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255.
S, Sättigung (Saturation)		Bestimmt die Sättigung oder Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die vollkommen gesättigte Farbe (ohne Grauanteil) stehen.
L, Luminanz (Luminance)		Bestimmt die Helligkeit der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 Schwarz und 255 vollkommene Helligkeit ist.

Rand



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Versieht das Bild mit einem Rand.

Als Standardrandfarben sind für einfache Ränder Schwarz und für andere Randarten Grautöne eingestellt.

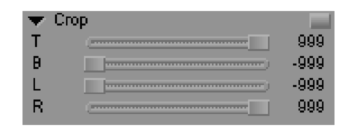
Sie können das Vordergrundvideo mit einem Hintergrundvideo überblenden, wenn Sie „Rand“ (Border) aktivieren, für die Breite Null wählen und den Parameter „Soft“ anpassen.



Informationen über die 2-D-Variante dieses Effekts finden Sie unter „Rand (Border)“ auf Seite 35.

Steuerung	Schaltfläche „Schnellmenü“ (Fast Menu)		Klicken Sie auf diese Schaltfläche und wählen Sie eine Randart aus dem Popup-Menü.
	Farbvorschau		Aktivieren Sie die Pipette, indem Sie mit der Maus auf die Farbvorschau zeigen, und wählen Sie dann mit der Pipette eine Farbe aus dem Video im Monitor aus. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Pipette“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.
	Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Rand“ (Border) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Rand“ (Border) auf die Standardwerte zurückzusetzen.
	Breite (Width)		Verändert die Breite des Rands. Die Werte reichen von 0 (kein Rand) bis 100, Standardwert ist 50.
	Soft (Softness)		Verändert die Softness. Die Werte reichen von 0 (harter Rand) bis 255 (sehr softer Rand), Standardwert ist 0. Die Funktion „Rand-Softness“ (Border Softness) überblendet den Rand mit dem Hintergrundbild. Dadurch erscheint der Rand soft.
	F, Farbton (H, Hue)		Bestimmt den Farbton oder die Schattierung der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255.
	S, Sättigung (Saturation)		Bestimmt die Sättigung oder Intensität der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 für Farblosigkeit und 255 für die vollkommen gesättigte Farbe (ohne Grauanteil) stehen.
	L, Luminanz (Luminance)		Bestimmt die Helligkeit der Farbe. Die Werte reichen von 0 bis 255, wobei 0 Schwarz und 255 vollkommene Helligkeit ist.

Beschneiden (Crop)



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Trimmt die oberen, unteren, rechten und linken Kanten des Bilds.

„Beschneiden“ (Crop) befindet sich auf der untersten Stufe der Effektparameterhierarchie. Es werden immer dieselben vier Ränder des Objekts beschnitten, unabhängig davon, wie das Objekt ausgerichtet ist. Das Beschneiden ist nur im zweidimensionalen Raum möglich, sodass 3-D-Parameter wie „Drehung“ (Rotation) und „Position“, die sich auf einer höheren Hierarchiestufe befinden, später im Verarbeitungsprozess wirksam werden. Sie müssen den Parameter „Beschneiden“ (Crop) nicht unbedingt vor den anderen Parametern anpassen, aber es ist schwierig, Ränder zu beschneiden, wenn sie zum Fluchtpunkt gedreht sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Parameterhierarchie“ auf Seite 276.



Informationen über die 2-D-Variante dieses Effekts finden Sie unter *„Beschneiden“ auf Seite 44.*

Steuerung

Schaltfläche „Beschneiden“ (Crop)		Klicken Sie auf die Schaltfläche „Beschneiden“ (Crop) rechts neben dem Effekt-Editor, um das Bild direkt im Effektvorschaumonitor zu beschneiden. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Bearbeiten von 3-D-Effekten“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.
O, Oben (T, Top)		Beschneidet den oberen Bildrand. Die Werte reichen von -999 (unten) bis +999 (oben). Die Werte -999 bis +999 verstehen sich relativ zu den Bildrändern. Null ist das Bildzentrum.
U, Unten (B, Bottom)		Beschneidet den unteren Bildrand. Die Werte reichen von -999 (unten) bis +999 (oben).
L, Links (Left)		Beschneidet den linken Bildrand. Die Werte reichen von -999 (links) bis +999 (rechts).
R, Rechts (Right)		Beschneidet den rechten Bildrand. Die Werte reichen von -999 (links) bis +999 (rechts).

Vordergrund



Parameterart Global

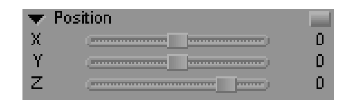
Beschreibung Passt die Transparenz des Vordergrundbilds an. Tauscht Vordergrund- und Hintergrund-Filmmaterial aus.

 *Informationen über die 2-D-Variante dieses Effekts finden Sie unter „Vordergrund“ auf Seite 45.*

Steuerung

Aktivierungs-schaltfläche	Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Vordergrund“ (Foreground) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘-Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Vordergrund“ (Foreground) auf die Standardwerte zurückzusetzen.
Pegel (Level)	Passt die Transparenz des Vordergrundbilds im Bereich von 0 (transparent) bis 100 (opak) an.
Umkehren (Reverse)	Tauscht das Originalfilmmaterial in Vordergrund- und Hintergrundvideo aus.

Position



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Verschiebt ein Bild im 3-D-Raum.

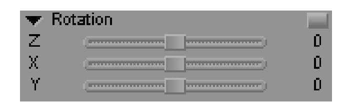


Informationen über die 2-D-Variante dieses Effekts finden Sie unter „Position“ auf Seite 108. Eine Abbildung des xyz-Koordinatensystems finden Sie unter „3-D-Koordinatensystem“ im Handbuch „Effekte“ oder in der Hilfe.

Steuerung

Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Position“ zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Kategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘-Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Position“ auf die Standardwerte zurückzusetzen.
Schaltfläche „xy-Position“ (XY Pos)		Klicken Sie auf die Schaltfläche „xy-Position“ (XY Pos) rechts neben dem Effekt-Editor, um das Bild direkt auf der x- und y-Achse im Effektvorschaumonitor zu verschieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Bearbeiten von 3-D-Effekten“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.
x		Verschiebt das Bild entlang der x-Achse des Bildschirms (horizontal). Die Werte reichen von -3000 bis +3000, wobei 0 den Nullpunkt auf der x-Achse bildet. Negative Werte verschieben das Bild nach links, positive Werte nach rechts.
y		Verschiebt das Bild entlang der y-Achse des Bildschirms (vertikal). Die Werte reichen von -3000 bis +3000, wobei 0 den Nullpunkt auf der y-Achse bildet. Negative Werte verschieben das Bild nach unten, positive Werte nach oben.
z		Verschiebt das Bild entlang der z-Achse auf den Betrachter zu bzw. von ihm weg. Die Werte reichen von -749 bis +249, wobei 0 den Nullpunkt auf der z-Achse bildet. Negative Werte verschieben das Bild vom Betrachter weg, positive Werte auf den Betrachter zu.

Drehung

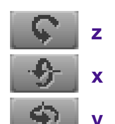


Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Dreht das Bild um die x-, y- oder z-Achse.

Da Parameterwerte von -720 bis +720 reichen, können Sie das Bild mehr als einmal zwischen zwei Keyframes drehen. Informationen zu Drehwinkeln finden Sie unter „Bewegung im dreidimensionalen Raum“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.

Steuerung

Drehschaltfl-ächen 

Klicken Sie auf die entsprechende Drehschaltfläche rechts neben dem Effekt-Editor, um die Drehung direkt im Effektvorschaumonitor anzupassen.

Aktivierungs schaltfläche 

Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Drehung“ (Rotation) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Drehung“ (Rotation) auf die Standardwerte zurückzusetzen.

z

Verschiebt den Mittelpunkt der Drehung entlang der z-Achse. Die Werte reichen von -720 bis +720, wobei 0 die Mitte der z-Achse bildet.

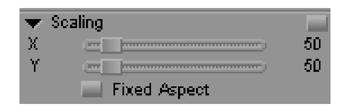
x

Verschiebt den Mittelpunkt der Drehung entlang der x-Achse (nach rechts oder links). Die Werte reichen von -720 bis +720, wobei 0 die Mitte der x-Achse bildet.

y

Verschiebt den Mittelpunkt der Drehung entlang der y-Achse (nach oben oder unten). Die Werte reichen von -720 bis +720, wobei 0 die Mitte der y-Achse bildet.

Skalierung



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Passt die Größe des Bilds oder Effekts an.

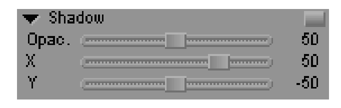


Informationen über die 2-D-Variante dieses Effekts finden Sie unter „Skalierung (Scaling)“ auf Seite 111.

Steuerung

Schaltfläche „Skalieren“ (Scale)		Klicken Sie auf die Schaltfläche „Skalieren“ (Scale) rechts neben dem Effekt-Editor, um die Bildgröße direkt im Effektvorschaumonitor anzupassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Bearbeiten von 3-D-Effekten“ im Handbuch „Effekte“ und in der Hilfe.
Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Skalierung“ (Scaling) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Skalierung“ (Scaling) auf die Standardwerte zurückzusetzen.
x		Dehnt oder staucht das Bild entlang der x-Achse (horizontal). Die Werte reichen von 0 bis 400, wobei 100 für 100 Prozent Skalierung (normale Größe) steht.
y		Dehnt oder staucht das Bild entlang der y-Achse (vertikal). Die Werte reichen von 0 bis 400, wobei 100 für 100 Prozent Skalierung (normale Größe) steht.
Festes Seitenverhältnis (Fixed Aspect)		Ist diese Option aktiviert, wird das Seitenverhältnis des Bilds gesperrt, sodass Sie die x- und y-Regler nicht unabhängig voneinander bewegen können. Die x- und y-Regler sind gekoppelt und bewegen sich gemeinsam, damit das ausgewählte Seitenverhältnis beibehalten wird.

Schatten



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Unterlegt ein Bild mit einem Schatten und passt den Offset oder die Transparenz des Schattens an.



„Schatten" (Shadow) und „Schweif" (Trail) (siehe „Schweif" auf Seite 292) schließen sich gegenseitig aus, es kann also immer nur eine dieser Optionen aktiviert sein.

Steuerung

Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Schatten" (Shadow) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘- Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Schatten" (Shadow) auf die Standardwerte zurückzusetzen.
Opaz., Opazität (Opac., Opacity)		Ändert die Opazität des Schattens von vollständig transparent (0) bis vollständig opak (100), Standardwert ist 50.
x		Ändert den linken bzw. rechten Offset des Schattens. Die Werte reichen von -100 bis +100, Standardwert ist 50.
y		Ändert den oberen bzw. unteren Offset des Schattens. Die Werte reichen von -100 bis 0, Standardwert ist -50.

Form (Shape)



Parameterart Global

Beschreibung Ermöglicht die Auswahl und Anpassung eines 3-D-Formeffekts. Weitere Informationen finden Sie unter „Xpress-3-D-Effekte“ auf Seite 293.

Steuerung

Schaltfläche „Schnellmenü“ (Fast Menu)		Klicken Sie auf diese Schaltfläche und wählen Sie eine 3-D-Form aus dem Popup-Menü. Jede Formart hat ihren eigenen Satz von Parameter-Steuerelementen. Weitere Informationen zu den Steuerelementen der einzelnen Formarten finden Sie unter „Xpress-3-D-Effekte“ auf Seite 293. Die Schaltfläche „Schnellmenü“ (Fast Menu) ist nur dann in der Parameterkategorie „Form“ (Shape) verfügbar, wenn Sie zu Beginn den Effekt „3-D-Bild-im-Bild“ (3D PIP) aus der Effekt-Palette anwenden. Wenn Sie eine bestimmte Formart, z. B. den 3-D-Kugel (3D Ball), direkt aus der Effekt-Palette auswählen, können Sie innerhalb des Effekt-Editors nicht auf eine andere Formart umschalten.
Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Form“ (Shape) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Form“ (Shape) auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Beim Umschalten zwischen 3-D-Effekten im Effekt-Editor ändern sich der Effektname und das Effektsymbol nicht

Sie können mithilfe des Menüs „Form“ (Shape) im Effekt-Editor zwischen den verschiedenen 3-D-Formen wechseln. Der Name des Effekts bleibt dabei unverändert. Wenn Sie beispielsweise einen 3-D-Kugeleffekt (3D Ball) bearbeiten, können Sie ihn gegen einen 3-D-Lamelleneffekt (3D Slats) austauschen. Es gelten zwar dann alle Parameter für 3-D-Lamelleneffekte für den Effekt, aber der Effekt heißt weiterhin „3-D-Kugel“ (3D Ball). Diese Einschränkung gilt für alle Effekte der Kategorie „Xpress 3-D-Effekt“ (Xpress 3D Effect).

Spline

Spline

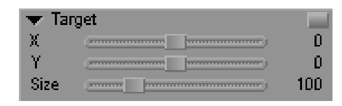
Parameterart Global

Beschreibung Glättet die Positionsänderungen zwischen den Keyframes. Der Parameter „Spline“ bewirkt eine Simulation des natürlichen Bewegungspfads eines Objekts durch den dreidimensionalen Raum. Wenn Sie den Parameter „Spline“ aktivieren und im Effekt-Editor auf die Schaltfläche „Umriss/Pfad“ (Outline/Path) klicken, wird die Linie, die den Pfad zwischen Keyframes darstellt, als gleichmäßig gekrümmte Linie angezeigt. Ohne Spline bewegen sich Objekte auf direktem Pfad zwischen Keyframe-Positionen, was zu „mechanischen“ Bewegungen führt.

Steuerung

Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Spline“ zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist.
Schaltfläche „Umriss/Pfad“ (Outline/Path)		Klicken Sie auf die Schaltfläche „Umriss/Pfad“ (Outline/Path) unten im Effekt-Editor, um den Umriss und Pfad des Effekts als Drahtgitter betrachten zu können. Anschließend können Sie Keyframe-Positionen direkt im Effektvorschaumonitor anpassen. Wurde „Spline“ aktiviert, ist der Pfad des Effekts gleichmäßig gekrümmt.

Ziel



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Ändert die xy-Positionierung und die Größenanpassung des Effekts, während andere Parameter-Beziehungen erhalten bleiben.

„Ziel“ (Target) ist ein Post-Transformations-Parameter. Er befindet sich auf der obersten Hierarchiestufe und wirkt sich erst dann auf Objekte aus, nachdem sie von allen anderen Parametern beeinflusst wurden. Wenn andere Parameter auf ein Objekt angewendet wurden, wird das Objekt mit „Ziel“ (Target) verschoben, ohne dass sich die Beziehungen der übrigen Parameter ändern. Sie können sich vorstellen, dass es die gesamte 3-D-Welt bewegt, ohne dass sich dabei der Blickwinkel ändert. Weitere Informationen finden Sie unter „Parameterhierarchie“ auf Seite 276.

Ziel (Target) kann in vielen Fällen als *globaler* Parameter verwendet werden. Wenn Sie bereits einen Effekt erzeugt haben und den gesamten Effekt im Bild nach oben oder in ein anderes Bild verschieben möchten, sollten Sie „Ziel“ (Target) verwenden. Darüber hinaus können Sie mit „Ziel“ (Target) eine andere Videospur leicht versetzen, wenn Sie ein schwarzes Grafikbild als Schlagschatten verwenden möchten.

Steuerung

Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Ziel“ (Target) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Ziel“ (Target) auf die Standardwerte zurückzusetzen.
x		Verschiebt das Bild entlang der x-Achse des Bildschirms (horizontal). Die Werte reichen von -999 bis +999, Standardwert ist 0.
y		Verschiebt das Bild entlang der y-Achse des Bildschirms (vertikal). Die Werte reichen von -999 bis +999, Standardwert ist 0.
Größe (Size)		Skaliert das Bild, wobei das Seitenverhältnis beibehalten wird. Die Werte reichen von 0 bis 400. 100 steht für die Standardskalierung von 100 Prozent.

Schweif



Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Dieser Parameter bewirkt, dass ein Effekt bei seiner Bewegung über den Bildschirm einen Schweif hinter sich her zieht.

 *Sie können den Schweif nicht sehen, wenn Sie den Effekt schrittweise durchlaufen lassen, weil es sich um einen kumulativen Effekt handelt. Sie können einen Schweifeffekt nicht rendern.*

 *„Schatten" (Shadow) und „Schweif" (Trail) (siehe „Schatten" auf Seite 288) schließen sich gegenseitig aus, sodass jeweils nur eine dieser Optionen aktiviert sein kann.*

Steuerung

Aktivierungs-schaltfläche		Klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Parameterkategorie „Schweif" (Trail) zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Parameterkategorie aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist. Klicken Sie bei gedrückter Alt- (Windows) bzw. ⌘ - Taste (Macintosh) auf die Aktivierungsschaltfläche, um die Steuerelemente des Parameters „Schweif" (Trail) auf die Standardwerte zurückzusetzen.
Abbauen (Decay)		Bewegen Sie den Regler, um die Zerfalls- oder Auflösungsgeschwindigkeit des Schweifs während der Bewegung des Effekts zu ändern. Die Einstellungen reichen von schnellem Zerfall (nahe 0) bis zu langsamerem Zerfall (nahe 100), Standardwert ist 75.
Sparkle verwenden (Use Sparkle)		Aktivieren Sie „Sparkle verwenden" (Use Sparkle), wenn der Schweif „Funken" enthalten soll. Ist diese Option deaktiviert, erzeugt die Anwendung einen Schweif aus dem Bild selbst. Die Schaltfläche ist rosa, wenn die Option aktiviert ist, und grau, wenn sie deaktiviert ist.

Xpress-3-D-Effekte

Mit Xpress-3-D-Effekten können Sie dem Vordergrundvideokanal verschiedene geometrische Formen zuordnen, um Übergänge oder Spezialeffekte zu erzeugen. Sie können verschiedene 3-D-Effekte der Xpress-3-D-Effekt-Kategorie in der Effekt-Palette verwenden.

3-D-Formeffekte

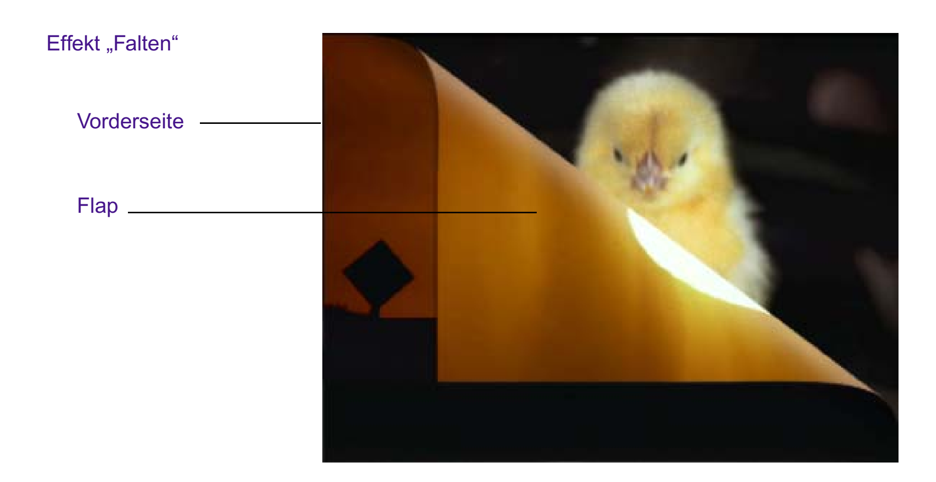
Jeder Formeffekt zeigt in der Kategorie „Form“ (Shape) eine Reihe von Parametern an, die für diese Form spezifisch sind. Andere 3-D-Effekt-Parameter (z. B. Rand (Border), Skalierung (Scaling), Position und Schweif (Trail)), können Sie zusätzlich verwenden.

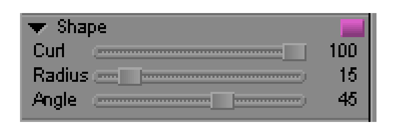
3-D-Bild-im-Bild

Sie können einen 2-D-Bild-im-Bild-Effekt (PIP) auf 3-D hochstufen oder mit einem 3-D-Effekt beginnen. Allgemeine Informationen zu Bild-im-Bild-Effekten finden Sie unter „Bild-im-Bild“ auf Seite 119.

Falten

Effekt „Falten“







Parameterart	Keyframe-abhängig	
Beschreibung	Vermittelt den Eindruck, dass eine Seite in einem Buch umgeblättert wird. Das obere Bild wird erst geblättert und dann flach weggezogen. Sie können das Video auf beiden Seiten sehen, wenn Sie das Bild drehen oder die Enden aufrollen. Der umgeklappte Teil des Bilds wird als *Flap* bezeichnet.	
Steuerung	Schaltfläche „Schnellmenü" (Fast Menu) Aktivierungs-schaltfläche	Weitere Informationen finden Sie unter „Form (Shape)" auf Seite 289.
	Aufrollen (Curl)	Legen Sie mithilfe des Reglers fest, wie weit die Seite aufgerollt werden soll. Dieses Steuerelement gibt an, wie weit das Aufrollen fortgeschritten ist. Die Werte reichen von 0 bis 100, wobei bei 0 nicht aufgerollt wird.
	Radius	Legen Sie mithilfe des Reglers fest, wie eng die Seite aufgerollt werden soll. Die Werte reichen von 0 bis 100, Standardwert ist 15.
	Winkel (Angle)	Legen Sie mithilfe des Reglers fest, in welche Richtung die Seite aufgerollt werden soll. Die Werte reichen von -180 bis +180 Grad, Standardwert ist 45 Grad.

Tipps zum Erzeugen des Falteffekts

So entfernen Sie ein flaches, zentriertes Bild vollständig vom Bildschirm:

- Ändern Sie den Wert für „Aufrollen" (Curl) von 0 auf 100 und behalten Sie den Standardradius bei.

So erzeugen Sie softe Kanten für den Effekt „Falten":

- Aktivieren Sie den Parameter „Rand" (Border) und stellen Sie den Regler „Soft" ein. Sie können einen Rand mit einer Breite von Null soften.



Weitere Informationen finden Sie außerdem unter den Illusion FX-Effekten „Page Curl“ und „Rollup“ (siehe „Seite abrollen (Page Curl)“ auf Seite 167 und „Rollup“ auf Seite 177).

3-D-Kugel





Shape	Ball
Radius	70
Curve	30
X Pos	0
Y Pos	0
Aspct	0
Angle	0

Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Mit diesem Effekt können Sie das Video wie ein elastisches rechteckiges Blatt behandeln, das um eine Kugel gewickelt wird. Ist der Radius der Kugel sehr groß, legen sich die Ecken des Blatts um die Oberfläche wie ein Gummiflicken auf einem Ball. Ist der Radius sehr klein, verschwinden die Ecken, weil das Blatt die Oberfläche der Kugel vollständig bedeckt.

Die Effekte nutzen ein 2-D-Effekt-Koordinatensystem, das seinen Nullpunkt in der Bildmitte hat. x wird größer, wenn Sie nach rechts gehen, und y wird größer, wenn Sie nach unten gehen.

Sie können den Effekt „3-D-Kugel“ (3D Ball) direkt aus der Effekt-Palette anwenden oder den Effekt „3-D-Bild-im-Bild“ (3D-PIP) anwenden und dann im Schnellmenü der Parameterkategorie „Form“ (Shape) den Befehl „3-D-Kugel“ (3D Ball) wählen.

Steuerung

Schaltfläche „Schnellmenü“ (Fast Menu) Aktivierungs-schaltfläche	Weitere Informationen finden Sie unter „Form (Shape)“ auf Seite 289.

Radius	Bewegen Sie den Regler, um die Größe der Kugel zu ändern. Die Werte reichen von 0 bis 100.
Kurve (Curve)	Bewegen Sie den Regler, um der Kugel einen 3-D-Effekt hinzuzufügen. Bei einem Wert von 0 sieht sie aus wie ein flacher Kreis (und kann als Kreisblende benutzt werden). Höhere Werte vergrößern die Tiefe der Kugelform. Die Werte reichen von 0 bis 100.
x-Position (X Pos)	Bewegen Sie den Regler, um die Form im Verhältnis zum Bild nach links oder rechts zu verschieben. Die Werte reichen von -999 bis +999, wobei 0 die Bildmitte ist. Nach rechts steigen die Werte an, nach links nehmen sie ab.
y-Position (Y Pos)	Bewegen Sie den Regler, um die Form im Verhältnis zum Bild nach oben oder unten zu verschieben. Die Werte reichen von -999 bis +999, wobei 0 die Bildmitte ist. Die Werte steigen an, wenn Sie nach unten gehen, und nehmen ab, wenn Sie nach oben gehen.
Seitv, Seitenverhältnis (Aspct, Aspect Ratio)	Bewegen Sie den Regler, um die Kreisform zu verzerren. Die Werte reichen von -100 bis +100, wobei 0 ein Kreis ist.
Winkel (Angle)	Bewegen Sie den Regler, um die Achse der Form zu drehen. Dieser Effekt ist nur sichtbar, wenn das Seitenverhältnis nicht Null ist. Die Werte reichen von -180 bis +180.

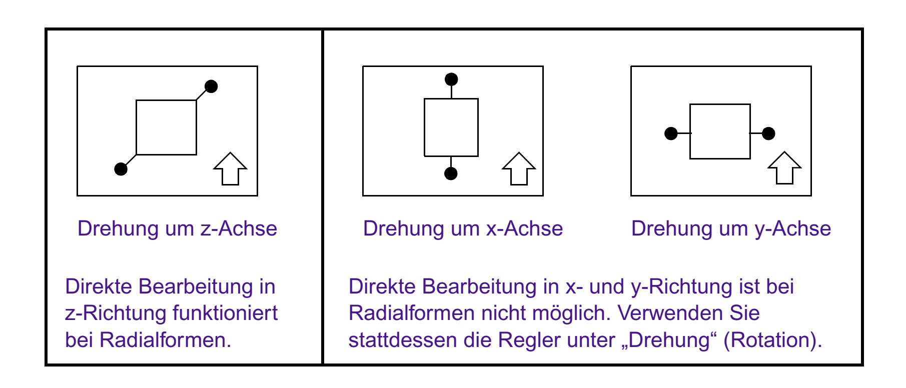
Einschränkungen bei 3-D-Kugelformen

Für 3-D-Kugeleffekte (3D Ball) gelten folgende Einschränkungen:

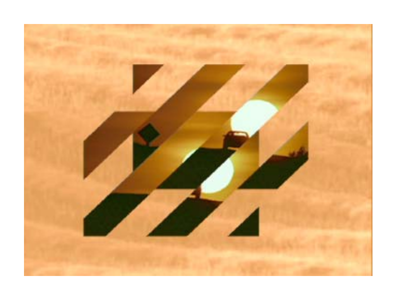
- Es ist nicht möglich, auf einen 3-D-Kugeleffekt die z-Perspektive anzuwenden.
- Die x- und y-Aktivpunkte für direkte Steuerung sind bei Kugeleffekten nicht verfügbar. Verwenden Sie stattdessen die Schieberegler „x“, „y“ und „z“ in der Parameterkategorie „Drehung“ (Rotation).



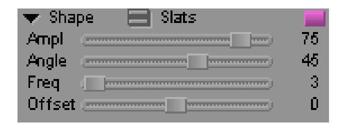
Sobald Sie einen 3-D-Kugeleffekt mit den Reglern um x oder y gedreht haben, ist außer der x- bzw. y-Position keine direkte Bearbeitung mehr möglich. Sie können den z-Aktivpunkt wieder verwenden, wenn Sie die x- und y-Regler auf 0 zurücksetzen.



3-D-Lamellen







Parameterart Keyframe-abhängig

Beschreibung Der Lamelleneffekt unterteilt das Bild in alternierende Videostreifen, die aus entgegengesetzter Richtung über den Bildschirm laufen. Verändern Sie die Amplitude, um die Bewegungsrichtung der Lamellen zu ändern. Sie können den Effekt „Lamellen“ (Slats) direkt aus der Effekt-Palette anwenden oder den Effekt „3-D-Bild-im-Bild“ (3D-PIP) anwenden und dann im Schnellmenü der Parameterkategorie „Form“ (Shape) den Befehl „Lamellen“ (Slats) wählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Form (Shape)“ auf Seite 289.



Wenn Sie mit diesen Formen experimentieren, fangen Sie mit einem Frequenzwert von 1 und einer Amplitude von 0 an. Sie verstehen dann besser, wie Änderungen an diesen Werten das Bild beeinflussen.

Steuerung	Schaltfläche „Schnellmenü“ (Fast Menu) Aktivierungs-schaltfläche	Weitere Informationen finden Sie unter „Form (Shape)“ auf Seite 289.
	Ampl (Amplitude)	Bewegen Sie den Regler, um festzulegen, wie weit der Formeffekt sich ausbreiten soll. Die Werte reichen von -100 bis +100. Vergrößern Sie die Amplitude für Übergangseffekte, damit der Effekt vom Bildschirm verschwindet.
	Winkel (Angle)	Bewegen Sie den Regler, um die Linie zu verändern, entlang der sich die Videoteile bewegen. Die Werte reichen von -180 bis +180. Benutzen Sie 0 für horizontal und 90 für vertikal.
	Frequ., Frequenz (Freq, frequency)	Bewegen Sie den Regler, um zu steuern, wie viele Kopien der Offset-Form auf dem Bildschirm erzeugt werden. Die Werte reichen von 0 bis 100.
	Offset	Bewegen Sie den Regler, um die Position des Formeffekts im Bild neu zu platzieren. Die Werte reichen von -100 bis +100.

Index

A B C D E F G H I K L M O P Q R S T U V W X Y Z

Numerische Einträge

A

B

C

D

E

F

G

H

I

K

L

M

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z